Bulaksumur Pos

Media Komunitas Universitas Gadjah Mada

Edisi Khusus Mahasiswa Baru | Senin, 6 Agustus 2018

Mahasiswa dan Revolusi Industri 4.0

Unduh di sini!
issuu.com/skmugmbulaksumur

//FOKUS:
Masuki Revolusi Industri 4.0, Indonesia Berpeluang Jaya

//ENSI:
Mengulik Lebih Dalam Tentang Nomophobia

//PEOPLE INSIDE:
Pesan Duta Revolusi Industri 4.0 untuk Mahasiswa UGM

Daftar Isi

BULAKSUMUR

Penerbit: SKM UGM Bulaksumur **Pelindung:** Prof Ir Panut Mulyono M Eng D Eng, Dr Drs Senawi MP **Pembina:** Ika Dewi Ana drg PhD **Pemimpin Umum:** Fanggi Mafaza FNA **Sekretaris Umum:** Aninda Nur Handayani **Pemimpin Redaksi:** Hadafi Farisa R **Sekretaris Redaksi:** Akyunia Labiba **Editor:** Ulfah Heroekadeyo, Risa Kartiana, Anggun Dina, Aify Zulfa, Ilham Rizqian, Keval Diovanza **Redaktur Pelaksana:** Agnes Vidita, Aulia Hafisa, Zahri F, Zahra, Ihsan NR, Nada C, Isnaini F, Namira P, Thrisna DW, Andira P, Teresa W, Anisa S, Ridho A, Agatha V, Ario B, Desi Y, Deva TW, Farhan W, Annisa, Isti R, Lestari K, Maya RT, Nira, Okky C, Maharani, Renna, Saraswati L, Septiana H, Septiana NM, Shaffa T, Tio A, Vicky, Weli F **Kepala Litbang:** Irfan Afiansa **Sekretaris Litbang:** Hana Safira A **Staf Litbang:** Hanum N, M Rakha R, Naya A, Putri A, Widi RW, Maria DH, Rizki A, Timotia IS, Choirunnisa, Vina RLM, Amalia R, Larasati PN, Meri IS, Raficha FI, Sabiq N, Imaddudin F, Hana SA, Sesty AP, Hayuningtyas JH, A Kinanti, TM Amelia, Hafian N, Frida H, Marselinus A, MH Radifan, M Rheza, Nabila R, Rafi E, Eska H, Reza A, Vive K, Yasmin, M Aul **Manager Bisnis dan Pemasaran:** Maya P Sintesa **Sekretaris Bisnis dan Pemasaran:** Adika Faris **Staf Bisnis dan Pemasaran:** Sanela Anles, Wiwit A, Siti AM, AS Pandu BK, Nindy A, RN Pangeran, Revano S, Fajar SD, Mala NS, Sunu MB, S Handayani L, Salma S, Debora, Sabila YP, Winda, Ruswanti, Pramita W, Aisyah PR **Kepala Produksi:** Rafdian Ramadhan **Sekretaris Produksi:** Aida Humaira **Koorsubdiv Fotografer:** Bagus Imam B **Anggota:** Arif WW, Delta MBS, M Alzaki T, Fadhlul AD, Efendy Z, C Bayuardi S, LR Khairunnisa, Miftahun F, Anisa H, Y Musa, Rahmatunnisya, Candida S, M Fikri **Koorsubdiv Layouter:** Dwi MA **Anggota:** A Syahrial S, Alfi KP, Rheza AW, Ahmad RF, Erlina C, Masayu Y, Arif S, I Krisna, Damar G, Bunga E **Koorsubdiv Ilustrator:** Rofi M **Anggota:** Neraca CIMD, F Sina M, NS Ika P, Vidya MM, Windah DN, M Ardi NA, Kristania D, Annisa KN, Alfinurin I, M Bagas AH, Shamila, Desta P, Khairul A, Jabbar, Devina C **Koorsubdiv Web Developer:** Theodofilius BH **Anggota:** Johan FJR, Muadz AP, N Fachrul R, Mauliyawan PS, Kamil A, Yazid M.

Alamat Redaksi, Iklan dan Promosi: Perum Dosen Bulaksumur B21 Yogyakarta 55281 | **Telp:** 081215022959 | **E-mail:** info@bulaksumurugm.com | **Homepage:** bulaksumurugm.com | **Facebook:** SKM UGM Bulaksumur | **Twitter:** @skmugmbul | **Instagram:** @skmugmbul | **Line:** @bkt3192w

Cover Story
Ilus: Desta/ Bul

DARI KANDANG B21

Kritis dalam Bersikap di Kampus Kerakyatan

Selamat datang, Gamada 2018! Salam hangat dari kami, segenap awak Surat Kabar Mahasiswa (SKM) UGM Bulaksumur. Kami hadir sebagai salah satu wadah dalam memuat isu-isu seputar seluk beluk UGM dalam bentuk jurnalistik, tidak hanya untuk memberi informasi, namun juga bersahabat dengan mahasiswa.

Semangat dalam berdinamika bersama di kampus kerakyatan. Sebagai mahasiswa Universitas Gadjah Mada, Gamada patut berbangga juga bersyukur telah terpilih dari sekian ribu pendaftar dari seluruh calon mahasiswa di Indonesia.

Segala peluh penuh perjuangan serta jerih payah telah dikobarkan demi menggapai satu asa berkuliah di UGM. Hingga akhirnya, Gamada melepas haru lambaian tangan orang tua demi perantauan dengan harap akan kembali membawa sejuntai prestasi dan menyambut senyum penuh rasa bangga.

Mahasiswa masa kini tidak hanya dituntut untuk belajar, namun juga harus berpikir dan bersikap kritis. Pikiran semacam itulah yang dapat menciptakan mahasiswa yang cerdas, pun memiliki jiwa sosial yang tinggi. Kemajuan teknologi secara tidak langsung memaksa kesiapan mental mahasiswa, yang mau tidak mau, harus masuk dalam kehidupan, khususnya perkuliahan.

Meski begitu, tidak berarti mahasiswa mengabaikan lingkungan sosial masyarakat di sekitarnya. Sebagai mahasiswa kampus kerakyatan, tentu Gamada harus "merakyat", yakni dengan peduli dan turut ambil bagian dalam kegiatan sosial.

Selamat menikmati kehidupan di kampus biru, kawan. Jangan lupa untuk selalu bersikap kritis dalam bertindak. Selamat membaca!

Penjaga Kandang

TAJUK

Foto: Devi/ Bul

Tantangan Mahasiswa, Cermat dan Cerdas dalam Revolusi Industri 4.0

Mayoritas mahasiswa baru 2018 adalah mahasiswa kelahiran tahun 2000 yang tentu sudah dianggap sebagai akhir dari Generasi Milenial dan awal dari Generasi Platinum. Generasi Platinum adalah terminologi yang diberikan kepada anak-anak yang lahir pada tahun 2000 ke atas atau awal abad ke-21. Beberapa orang menyebutnya pula dengan Gen-Z atau generasi yang *melek* dan berdampingan bersama teknologi. Cepatnya perubahan yang datang, tentu harus diiringi dengan proses adaptasi yang cepat dan tepat juga dalam menghadapi era yang baru.

Memasuki zaman yang serba canggih, mahasiswa dituntut untuk terus memiliki peran aktif yang kuat pada setiap aspek. Proses belajar yang mulai berubah melalui teknologi, berkembangnya sumber-sumber pembelajaran, hingga berbagai kemajuan lainnya. Munculnya Revolusi Industri 4.0 merupakan salah satu perubahan yang menuntut mahasiswa untuk terus berkembang dalam iptek maupun praktik. Hadirnya Revolusi Industri 4.0 layaknya seperti pedang bermata dua. Di satu sisi menguntungkan dan memudahkan penggunanya, namun di sisi lain memiliki berbagai macam hal yang harus dapat kita tangani. Selayaknya mahasiswa yang dianggap sudah berpikiran matang, mahasiswa dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dalam Revolusi Industri 4.0 ini dengan kritis, cermat, serta bijak. Mahasiswa tentu harus sudah mampu memberikan porsi dan kedudukan yang proporsional dalam penggunaan internet.

Sebagai mahasiswa, kita harus mampu menempatkan diri dalam perkembangan teknologi yang semakin maju dan bersaing di dalamnya demi kemajuan ilmu pengetahuan dan penemuan. Revolusi Industri 4.0 telah membuka banyak cara bagi mahasiswa untuk terus berkembang dan berkarya.

Akhir kata, selamat menjadi mahasiswa, selamat berproses dan beradaptasi di kampus kerakyatan tercinta!

Tim Redaksi

Masuki Revolusi Industri 4.0, Indonesia Berpeluang Jaya

Oleh: Desi Yunikaputri, Rani Istiqomah/ Andira Putra

Tahun 2018 ini ditandai sebagai gerbang keempat dari era revolusi industri. Beberapa fakultas di UGM sudah menentukan langkah-langkah strategis untuk menyambut era ini. Jika SDM kuat, tahun 2035-2040 diperkirakan menjadi tahun kejayaan bagi Indonesia.

Istilah *Revolusi Industri 4.0* mungkin masih terdengar asing di telinga beberapa orang. Belum banyak yang menyadari bahwa kini masyarakat dunia, bahkan Indonesia, tengah dihadapkan pada sebuah era baru. Setelah melewati masa Revolusi Industri 3.0 pada tahun 1970, masyarakat dunia kini harus dihadapkan pada era Revolusi Industri 4.0 di awal tahun 2018. Menurut Prof Ir Panut Mulyono M Eng D Eng selaku Rektor UGM, Revolusi Industri 4.0 adalah prinsip bahwa semua pekerjaan yang dapat dilogikakan akan digantikan oleh mesin karena dianggap lebih cepat dan akurat daripada manusia sebagai penggerak mesin tersebut. Indonesia tentunya sudah harus siap menyambut era baru ini. Sementara UGM, sebagai salah satu perguruan tinggi negeri, sudah mengambil langkah strategis untuk menyambut Revolusi Industri 4.0.

Langkah strategis

Di lingkup UGM, pengembangan kurikulum menjadi salah satu langkah yang ditempuh dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. Tidak hanya itu, materi pembelajaran khusus yang membuka ruang inovasi dan kreativitas, peningkatan sarana dan prasarana teknologi informasi, serta peningkatan kualitas dosen dan tenaga kependidikannya juga harus segera dipersiapkan. "Penguatan tradisi dan budaya inovasi serta kreativitas bagi *civitas academica*-nya juga tak kalah penting," tutur Budi Setiadi Daryono Ph D, selaku Dekan Fakultas Biologi.

Pada dasarnya, setiap fakultas memiliki langkah strategis masing-masing untuk menyesuaikan kurikulum tersebut. Di Fakultas Teknik misalnya, sudah banyak inisiatif dari kelompok penelitian yang mendalami bidang yang berhubungan dengan Revolusi Industri 4.0. "Misalnya di DTETI (Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi, *-red*) ada kelompok penelitian untuk *artificial intelligence*, *big data*, *deep learning*, dan *Internet of Things* (IoT). Demikian pula lintas departemen, ada *smart transportation*, *smart city*, *smart material*, *smart industry*, *smart energy system*, dan sebagainya," terang Prof Ir Nizam M Sc Ph D, selaku Dekan Fakultas Teknik. Tidak hanya itu, model pembelajaran dibuat sesuai dengan generasi masa kini. Model-model pembelajaran yang sudah mulai diterapkan oleh beberapa dosen di antaranya *flipped class*, *project based learning*, dan *blended learning*.

Sementara itu, langkah strategis untuk persiapan memasuki Revolusi Industri 4.0 di Fakultas Biologi ditandai dengan dibuatnya mata kuliah wajib ***Bio-Entrepreneurship***, ***Bio-Technology***, dan ***Bio-Informatics***, serta mata kuliah pilihan seperti ***Bio-Synthetic*** / ***Bio-Mimetic***, ***Bio-Process***, dan ***Bio-Product***. "Pada program pascasarjana juga dikembangkan penguatan di bidang ***neuro science*** dan ***genetic editing***. Di samping itu, pengembangan kompetensi dosen di Fakultas Biologi dipersiapkan dan diprioritaskan pada bidang-bidang tersebut serta penguatan fasilitas dan infrastruktur risetnya," jelas Budi.

Ilus: Jabbar/ Bul

Berbeda dengan Sekolah Vokasi, langkah yang ditempuh untuk menyambut Revolusi Industri 4.0 ialah langkah *link and match* dengan industri dan reformasi sistem pendidikan vokasi secara keseluruhan. Langkah *link and match* ditempuh dengan merancang program *teaching industry*, di mana mahasiswa bisa mempraktikkan teori yang dipelajari di bangku kuliah ke lapangan industri secara langsung. Sementara langkah mereformasi sistem pendidikan ditempuh dengan merancang ulang program studi jenjang pendidikan vokasional. "Singkatnya, setelah penutupan diploma tiga se-Indonesia, lalu dibuka diploma satu, dua, dan sarjana terapan (diploma empat, *-red*)," tutur Wikan Sakarinto S T M T Ph D, selaku Dekan Sekolah Vokasi. Penutupan diploma tiga dilakukan demi meningkatkan prospek karier mahasiswa Sekolah Vokasi secara pasti.

Namun, Wikan Sakarinto menyayangkan dalam menempuh langkah strategis tersebut, masih terdapat sekat-sekat antarfakultas di UGM. Sekat-sekat ini harusnya dihapuskan agar tercipta interaksi antar lintas disiplin yang harmonis. Ia menambahkan, harus ada kolaborasi aktif dan inovatif antar fakultas serta seluruh *stakeholder* industri dan pemerintah. Menanggapi hal tersebut, Panut menerangkan, pihak UGM juga berusaha membuat penelitian kolaborasi dengan mitra-mitra UGM, baik dari industri maupun mitra dari luar negeri. "Sebenarnya, kolaborasi antarlintas disiplin itu sudah ada. Misalnya, pembuatan robot yang membutuhkan kolaborasi dengan teman-teman di Sekolah Vokasi. Tidak harus mahasiswa Jurusan Teknik Mesin S1, mahasiswa Diploma Jurusan Teknik Mesin di Sekolah Vokasi juga bisa membuat alat-alat praktis tepat guna seperti ini," terang Panut.

Senada dengan Panut Mulyono, Fauzi Achmad Haruna, selaku Ketua Proyek Gamma Vision, menyebut masa Revolusi Industri 4.0 merupakan waktu yang tepat di mana akses digital, internet, serta informasi dan komunikasi menjadi serba mudah. Hal ini membuat mahasiswa berkesempatan untuk berkolaborasi menciptakan peluang usaha digital. "Dan bisa juga menjadi solusi bagi permasalahan yang ada di Indonesia," imbuh Fauzi.

Budi Setiadi menambahkan, demi tercapainya langkah strategis tersebut, diperlukan juga dukungan dari pemerintah. "Pemerintah pun harus menyediakan *budget* khusus untuk penelitian di perguruan tinggi," ungkapnya.

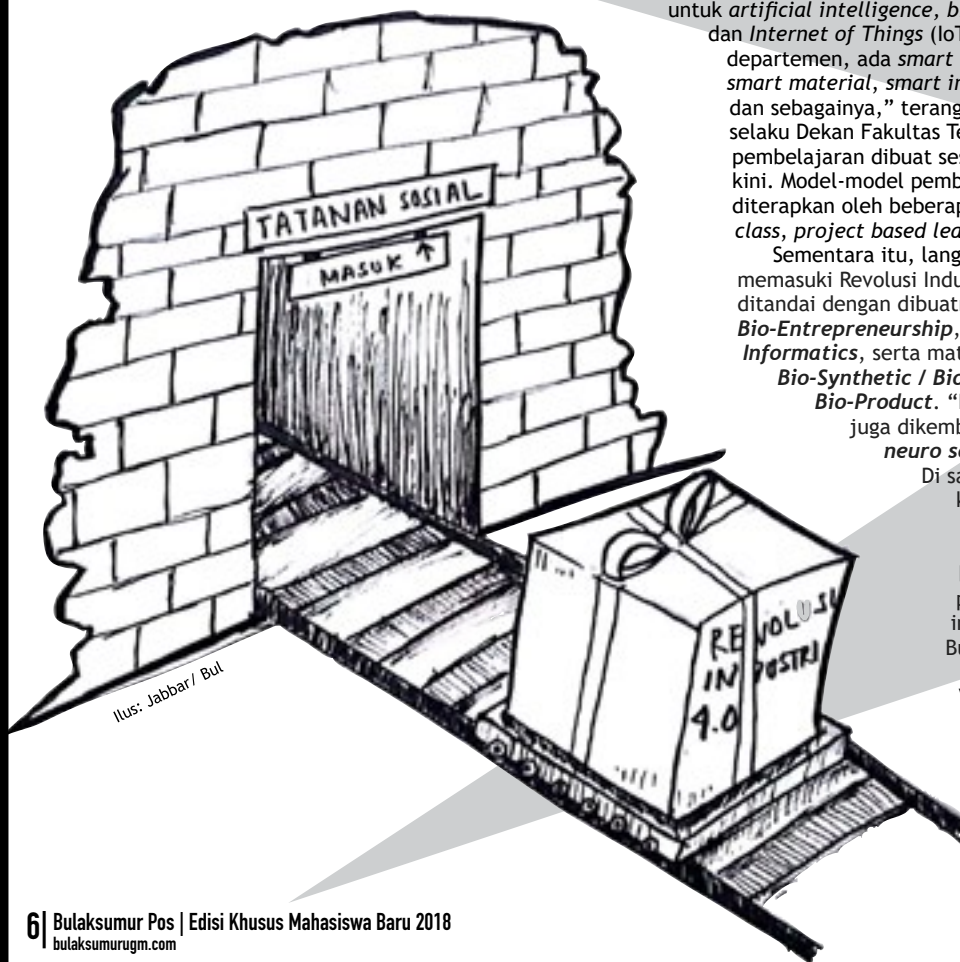
Kontribusi untuk Indonesia

Dimulai dari lingkungan mahasiswa, Ketua Umum Komunitas Mahasiswa Teknologi Informasi dan Komunikasi (KOMATIK) UGM, Arif Hidayat, menyebut mahasiswa juga berperan aktif menyadarkan mahasiswa lainnya untuk *melek* teknologi. "Dari Komatik ini mengajak (mahasiswa lainnya, *-red*) untuk *melek* teknologi dengan terus belajar *bareng* mahasiswa dari berbagai fakultas. Karena *udah* di era globalisasi ini, kita *nggak* bisa berdiri sendiri. Harus ada kolaborasi," imbuh Arif.

Lebih luas lagi, UGM juga berperan besar terhadap tanah air dalam menyosialisasikan Revolusi Industri 4.0 kepada masyakarat, khususnya di daerah terpencil. Peran tersebut dijalankan dalam Program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Contohnya, sosialisasi mengenai penggunaan sebuah aplikasi untuk konsultasi mengenai dunia pertanian. Peran tersebut nantinya dapat membantu masyarakat yang ada di daerah terpencil agar bisa langsung berkonsultasi dengan dosen di Fakultas Pertanian UGM dari jarak jauh.

Kejayaan untuk pertiwi

Revolusi Industri 4.0 ini memberikan peluang besar kepada Indonesia untuk melakukan loncatan teknologi, ekonomi, dan sosial. Tidak seperti di era sebelumnya, di era Revolusi Industri 4.0, Indonesia tidak begitu tertinggal dari bangsa-bangsa lainnya. Kreativitas dan inovasi merupakan hal dasar yang dibutuhkan di era ini. "Diharapkan pemerintah berpihak pada kemandirian industri dalam negeri, terutama di era ini," papar Nizam. Demi menjalankan kedua hal dasar tersebut, dibutuhkan pula sumber daya manusia (SDM) yang mumpuni. "SDM di Indonesia sudah kuat. Tinggal bagaimana sistem pendidikan diperbaiki agar tercipta SDM yang inovatif," tutur Wikan. Kompetensi dan karakter yang baik merupakan salah satu syarat dari sumber daya manusia yang mumpuni. "Jika SDM kuat, tahun 2035-2040 menjadi tahun kejayaan Indonesia karena pada masa itu, negara-negara maju akan mengalami penyusutan SDM yang luar biasa," tambah Wikan. "Masyarakat Indonesia harus tetap optimistis, dapat berkontribusi secara aktif, bukan hanya sebagai penonton serta pemakai (*user*) hasil-hasil Revolusi Industri 4.0 saja," pungkas Budi.

> "Jika SDM kuat, tahun 2035-2040 menjadi tahun kejayaan Indonesia karena pada masa itu, negara-negara maju akan mengalami penyusutan SDM yang luar biasa."
>
> **- Budi Setiadi Daryono, Ph D**
>
> **(Dekan Fakultas Biologi)**

Geliat Sosial Humaniora di Era Revolusi Industri 4.0

Oleh: Muhammad Ridho A, Maya Ristianingsih, Okky Chandra B/ Ihsan Nur R

Pariwara mengenai Revolusi Industri 4.0 di media lekat dengan perkembangan iptek yang telah banyak memberikan perubahan nyata yang dalam segi praktiknya sendiri sangat lekat dengan bidang saintek. Lalu, bagaimanakah klaster sosial humaniora sebaiknya bersiap untuk menghadapi perubahan ini?

Awal tahun 2018 menjadi penanda dibukanya gerbang menuju sebuah era baru yang akrab disebut dengan *Revolusi Industri 4.0*. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya perkembangan jenis-jenis usaha baru berbasis internet serta bergesernya kecenderungan masyarakat untuk beraktivitas tanpa terlepas dari penggunaan teknologi. Pernyataan tersebut semakin diperkuat oleh penjelasan Tony Seno Hartono selaku *National Technology Officer* untuk Microsoft Indonesia. “Di mana pengaruh dari Revolusi Industri 4.0 yang akan atau sedang kita (Indonesia *-red*) alami lambat laun merambah pada sektor-sektor lain yakni politik, kesehatan, maupun sosial humaniora,” ungkap Tony. Perubahan tersebut tak dapat dipungkiri, sehingga menyebabkan munculnya kekhawatiran terkait dengan tantangan zaman di mata akademisi sosial, terlebih dengan adanya dorongan untuk *melek* teknologi.

Perubahan sistem kehidupan masyarakat berdasarkan teknologi bukan berarti tidak memiliki dampak secara sosial, khususnya pada revolusi industri saat ini. Dampak dari penggunaan teknologi seperti yang sudah terjadi pada masa revolusi industri sebelumnya, membuktikan peran penting ilmu sosial humaniora bagi masyarakat. Perubahan sektor industri serta dampak yang dibawanya telah sejak lama menjadi perhatian dari ilmu sosial humaniora. Hal tersebut dibuktikan dengan munculnya pemikir dan pemerhati sosial seperti Karl Marx, Emile Durkheim, serta Sigmund Freud. Di mana teori-teorinya masih relevan dan banyak digunakan untuk memandang permasalahan sosial sebagai dampak dari revolusi industri. Dalam menyikapinya, pihak fakultas klaster sosial humaniora, baik bidang Ilmu Sosial Budaya serta Ilmu Sosial Politik, memiliki caranya masing-masing.

Sektor sosial budaya

Dalam perkembangannya, revolusi industri tidak akan bisa dilepaskan dari dampak masif yang ditimbulkannya di berbagai lini kehidupan, mulai dari lini ekonomi hingga lini sosial dan budaya. Dampak yang dibawa ini pun ada baik dan buruknya. Mengenai hal tersebut, Wening Udasmoro selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya (FIB) UGM mempunyai pandangan yang relevan. “Kita harus melihat peristiwa revolusi industri sebagai pedang bermata dua. Di satu sisi, ketika hadirnya Revolusi Industri 4.0 ini akan menambah tingkat kebahagiaan umat manusia, kita harus mendukungnya. Namun, di sisi lain, kita harus tetap kritis dalam mengawasi perkembangan teknologi industri tersebut,” ujar Wening.

Sejarah revolusi industri dimulai pada akhir abad ke-18, saat terjadinya peralihan dalam penggunaan tenaga kerja di Inggris yang sebelumnya menggunakan tenaga hewan dan manusia, yang kemudian digantikan oleh penggunaan mesin yang berbasis manufaktur. Perubahan secara besar-besaran di bidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi, dan teknologi ini sayangnya tidak diimbangi dengan adaptasi perubahan struktur sosial dan ekonomi yang berjalan lebih lambat pada waktu itu, hingga menciptakan segregasi sosial antara kaum borjuis (kelompok pengusaha) dengan kaum proletar (kelompok pekerja).

Belajar dari ketidakseimbangan antara perkembangan teknologi dengan perubahan struktur sosial dan ekonomi yang mengikutinya tersebut, Wening menjabarkan bahwa pihak FIB tidak ingin gegabah dan terburu-buru dalam menetapkan kebijakan untuk mempersiapkan Revolusi Industri 4.0, seperti menambahkan mata perkuliahan baru atau melakukan transformasi digital secepatnya. Niat tersebut diputuskan dengan perhitungan bahwa studi sosial humaniora harus memandang dengan kritis suatu peristiwa sosial yang melibatkan manusia secara umum, supaya peristiwa tersebut tidak merugikan orang banyak.

Namun, diakui oleh Wening, pihaknya saat ini sudah membentuk tim yang sedang mengkaji lebih dalam Revolusi Industri 4.0 dan dampaknya terhadap ranah sosial dan humaniora. Tim yang sudah dibentuk tersebut terdiri atas ahli antropologi, ahli sejarah, dan ahli bahasa yang mendalami revolusi industri ini. “Kami sendiri sedang mencari sebuah jalan di mana kita sebagai seseorang yang mendalami bidang sosial dan humaniora, dan masyarakat pada umumnya tidak merasa tertinggal saat melakukan adaptasi perkembangan teknologi yang teramat cepat di Revolusi Industri 4.0 ini. Jangan sampai manusia yang seharusnya memanfaatkan teknologi, malah diperbudak oleh teknologi,” terangnya.

Sektor sosial politik

Di sisi lain, dalam ranah Ilmu Sosial dan Politik, Revolusi Industri 4.0 berdampak pada pengelolaan politik pemerintahan. Hal ini diakibatkan oleh adanya disrupsi dari perkembangan industri digital. Disrupsi yang dimaksud adalah perubahan yang mengacaukan pola tatanan sosial lama dalam rangka pembentulan tatanan sosial baru, mulai dari teknologi itu sendiri hingga ke pengelolaan relasi personal.

Wawan Mas’udi selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Fisipol) UGM mengaku, revolusi industri kali ini membawa tantangan tersendiri untuk *civitas academica*. “Bagi kami di fakultas, tentu saja harus kita lihat, perhatikan, dan kita ikuti dengan serius dari sistem pelajaran hingga fasilitas untuk *civitas academica* sehingga dapat memahami, mengikuti, dan memanfaatkan perkembangan dalam Revolusi Industri 4.0 ini,” ujar Wawan.

Berbagai macam program telah mulai dilaksanakan Fisipol semenjak 3-4 tahun lalu untuk menghadapi era disrupsi tersebut. “Dimulai dari melaksanakan tranformasi digital, melalui OSS (*One Stop Service*, *-red*), kami mengembangkan sistem pelayanan satu pintu bagi mahasiswa dan alumni Fisipol UGM untuk urusan kemahasiswaan akademik dan alumni secara daring. Kami juga mengembangkan lembaga *Central for Digital Society* (CfDS) yang mengkaji hal-hal terkait perkembangan Revolusi Industri 4.0. Lebih luas lagi, kami mengembangkan *socioentrepreneurship*, sebuah lingkungan yang mewadahi kreativitas-kreativitas mahasiswa dalam penyelesaian masalah sosial politik menggunakan digital melalui penalaran logika kewirausahaan,” papar Wawan.

Tentu saja, tidak semua program tersebut berjalan dengan lancar dalam realisasinya. Kendala yang secara umum dihadapi terletak di dalam mentalitas *civitas academica* memandang perkembangan industri teknologi saat ini. Mengingat dalam menghadapi setiap perubahan yang cepat datangnya ini dibutuhkan proses adaptasi yang cepat pula. “Apa yang kita anggap baik hari ini belum tentu masih relevan setahun ke depan. Kita harus bisa menjadi *agile learner*,” pungkas Wawan.

BIG DATA
INTERNET OF THINGS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE
BLA..BLA..BLA
R.I 4.0
click!

Ilus: Jabbar/ Bul

“Apa yang kita anggap baik hari ini belum tentu masih relevan setahun ke depan. Kita harus bisa menjadi *agile learner*.”

- Wawan Mas’udi (Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik)

Revolusi Industri 4.0: Revolusi Milik Bersama

Oleh : Farhan Wali, Septiana Hidayatus/ Teresa Widi

Wacana pemerintah Indonesia dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 kian gencar di pemberitaan nasional. Hal ini tentu menuai tanggapan dari berbagai kalangan, salah satunya dari *civitas academica* UGM.

Istilah Revolusi Industri 4.0 semakin digalakkan oleh pemerintah saat ini. Rabu (4/4) kemarin, pemerintah, melalui Kementerian Perindustrian (Kemenperin), telah resmi meluncurkan *Making Indonesia 4.0* sebagai tanggapan pemerintah atas Revolusi Industri 4.0. Wacana penggunaan iptek yang dominan dinilai dapat meningkatkan taraf kehidupan negara dan masyarakat. Dilansir dari Kemenperin, perancangan *Making Indonesia 4.0* merupakan sebuah peta jalan yang terintergrasi dalam pengimplementasian strategi antisipasi dalam menghadapi perkembangan dunia industri. Jika revolusi industri sebelumnya menggunakan teknologi automasi dalam kegiatan industri, maka pada revolusi industri keempat ini teknologi informasi dan komunikasi digunakan sepenuhnya.

Revolusi industri jilid empat merupakan sebuah kemajuan teknologi dan informasi yang tidak dapat dihindari oleh semua orang. Menurut penuturan I Made Andi Arsana, dosen Teknik Geodesi UGM banyak masyarakat yang tidak sadar bahwa apa yang dilakukan selama ini adalah bentuk keterlibatan terhadap Revolusi Industri 4.0. "Revolusi Industri 4.0 sudah terjadi. Namun yang saya lihat, orang-orang tidak tahu bahwa dia sedang mengalaminya," tutur Andi.

Dampak yang ditimbulkan

Adanya Revolusi Industri 4.0 ini memang berpengaruh besar terhadap segala bidang kehidupan. Dengan adanya penemuan alat-alat baru, pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam dunia pendidikan, revolusi industri juga mempermudah para *civitas academica* untuk melakukan kegiatan belajar maupun mengajar. Saat ini, kegiatan belajar mengajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun sudah bisa terlaksana hanya dengan melakukan panggilan video antara mahasiswa dan dosen. Selain itu, pengerjaan tugas juga dipermudah dengan adanya fitur-fitur yang dapat diakses dan dikerjakan semua orang tanpa harus bertemu langsung. "*Kan* sekarang *nyimpen file* tidak lagi di *flashdisk*, di *drive cloud*, di awan istilahnya. Di-*share* lalu *dikerjain* bareng data sudah ter-*update*," ujar Andi. Ia juga menambahkan bahwa dunia sekarang menjadi lebih praktis dengan internet yang telah menjadi kebutuhan utama.

Revolusi industri jilid empat juga menjadi problem tersendiri di kalangan masyarakat. Dengan kemajuan teknologi yang ada, tenaga kerja manusia semakin tergeser oleh penggunaan mesin-mesin canggih. Diakui oleh Andi, adanya Revolusi Industri 4.0 ini memang berpengaruh besar terhadap segala bidang kehidupan. Salah satunya adalah pengurangan tenaga kerja manusia. "Kalau kita berpikir bidang industri itu sebagai industri produksi konvensional. Seperti yang telah kita pahami, revolusi industri di dalamnya ada otomatisasi industri yang masif. Bagi orang-orang yang *tanggung* posisinya seperti *skill*-nya terbatas, ini bisa menjadi ancaman yang dampaknya dianggap kehilangan pekerjaan dalam hal ini," tutup dosen yang juga menjabat sebagai *Head of the Office of International Affairs* UGM tersebut.

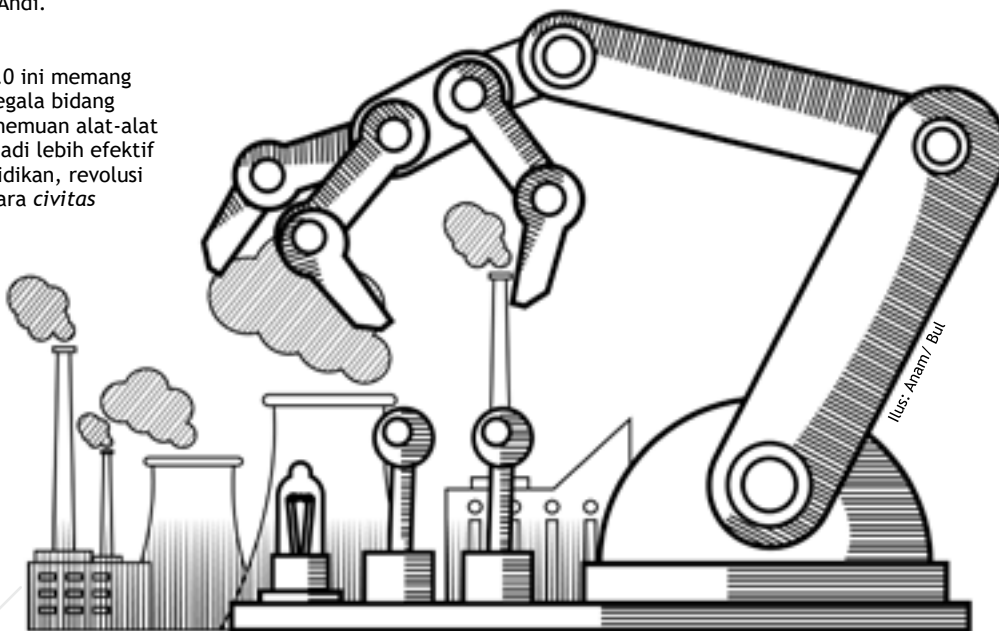
Senada dengan Andi, terdapat pula mahasiswa yang mengambil sikap netral dalam menghadapi langkah pemerintah ini. Hal ini diungkapkan oleh Aditya Ramadhana selaku mahasiswa Teknik Mesin 2016. Ia menyatakan masyarakat saat ini seharusnya mempersiapkan diri dalam hal *melek* terhadap teknologi. "Revolusi industri sudah mulai terjadi di negara lain. Terlepas dari saya setuju maupun tidak setuju, ini pasti akan terjadi," jelasnya. Aditya juga berpendapat dampak sosial yang dirasakan cukup besar. "Misalnya saja dari segi kemudahan. Contohnya, kita memesan ojek, yang dulu kita harus mendatangi pangkalan ojek, hari ini kita cukup pakai jempol kita ojek datang. Ketika dulu kita harus pergi ke tempat makanan untuk membeli makanan, hari ini kita cukup tinggal pakai jempol kita makanan datang ke rumah kita. Dulu ketika kita sulit mencari barang-barang elektronik yang di mana kita harus ke toko elektronik dan sebagainya, hari ini ada yang namanya *online shop* yang mempertemukan antara pembeli dan penjual elektronik," tutur Aditya.

Langkah yang harus disiapkan

Adanya dampak-dampak yang ditimbulkan tersebut, menuntut masyarakat untuk segera sadar dan mengambil langkah tepat dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 ini. Tidak luput juga para mahasiswa dari semua bidang dan jurusan. Andi menjelaskan, "Jangan anggap revolusi industri jilid empat hanya milik orang-orang teknik saja, atau orang-orang industri saja. Itu adalah milik kita semua. Yang kedua, kamu harus punya *skill* yang cocok untuk itu. Dengan *skill* yang disarankan oleh *World Economic Forum*, setidaknya ada sepuluh *skill* yang harus kita miliki. Apapun bidang ilmunya, kamu harus mengacu ke situ."

Senada dengan Andi, Dika (Teknik Elektro'17), juga setuju untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0 ini dengan *skill* yang mumpuni. "Menurut saya hal ini merupakan seleksi alam, siapa yang paling kuat, paling kompeten itulah yang akan bertahan. Hal itu juga menjadi salah satu hal untuk kita menyambut MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN, *-red*). Kalau kita tidak bisa menyiapkan diri untuk lebih kompeten, maka kita akan kalah saing. Hal-hal seperti revolusi industri, automasi, dan lain-lain itu merupakan seleksi alam, jadi untuk populasi yang semakin banyak lapangan pekerjaan yang semakin sedikit karena automasi industri, otomatis manusia harus lebih berkompeten lagi. Sebenarnya tidak melulu pada bidang industri saja. Ada beberapa pekerjaan yang tidak bisa digantikan oleh mesin. Misalnya industri budaya. Mungkin bisa berkompeten disitu, atau di bidang pendidikan," ujarnya.

Terkait dengan strategi pemerintah untuk menyiapkan masyarakat dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0, Universitas Gadjah Mada sebagai bagian dari pemerintah juga telah mempersiapkan mahasiswanya untuk berinovasi. "Yang pasti, secara umum UGM sudah mempersiapkan itu dengan adanya *innovative academy* yang sudah dimunculkan beberapa hari lalu di mana mencetak para *start-up* yang nanti dibiayai untuk terjun ke masyarakat, dibantu dan dihubungkan dengan *link-link* terkait. Menurutku itu salah satu upaya yang telah dibentuk oleh UGM dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0," papar Aditya.

Aditya menambahkan, untuk menghadapi revolusi industri, mahasiswa juga perlu terjun langsung ke masyarakat agar strategi-strategi pemeritah bisa terwujud. "Menurutku, sebagai mahasiswa *nih*, membuat kebijakan belum bisa. Yang hanya aku bisa adalah sebagai seorang mahasiswa adalah terjun ke masyarakat, menyadarkan ke masyarakat bahwa ini yang akan kita hadapi. Menyadarkan masyarakat hingga mereka tersadarkan dan kita mencoba turunkan ilmu-ilmu yang telah kita dapatkan *gitu* di bangku perkuliahan. Sebagai seorang mahasiswa, kita harus mampu membaca peluang-peluang itu. tidak hanya kita sibuk di dunia bangku perkuliahan saja tetapi juga harus melihat dunia global saat ini. Banyak-banyak menambah wawasan sih menurutku." Aditya pun mengimbau masyarakat agar *melek* terhadap teknologi dan segera mempersiapkan diri. "Terlepas dari setuju atau tidak setuju, ini (Revolusi Industri 4.0, *-red*) pasti akan kita hadapi. Tidak ada pilihan selain menghadapinya," pungkas Aditya.

"Terlepas dari setuju atau tidak setuju, ini pasti akan kita hadapi. Tidak ada pilihan selain menghadapinya."

- Aditya Ramadhana (Teknik Mesin '16)

PARAMETER

Menyoal Keamanan Data di Media Sosial

Oleh: M H Radifan/ Sesty Arum P

Media sosial merupakan jawaban era digital atas kebutuhan mahasiswa untuk dapat belajar, berkomunikasi, dan mengekspresikan diri di saat yang sama. Alhasil, layanan tersebut selalu dipenuhi jutaan mahasiswa setiap hari. Akan tetapi, kebebasan dalam berselancar di media sosial baiknya diimbangi dengan kewaspadaan tinggi, sebab media sosial juga merupakan jawaban atas berbagai praktik eksploitasi data dan pencurian informasi.

Ancaman media sosial

Mahasiswa bisa dibilang sangat diuntungkan dengan hadirnya media sosial; komunikasi menjadi lebih mudah, penyaluran minat menjadi lebih asyik, dan aksesibilitas bebagai konten menjadi semudah membuka pesan pribadi. Selain itu, *scrolling* di media sosial juga dirasa mampu menenangkan pikiran dan melepas lelah, meski terkadang hingga lupa waktu. Namun, berbagai kenikmatan di atas seharusnya tidak membutakan mahasiswa dari ancaman nyata yang ada di media sosial, yaitu kerentanan informasi pribadi terhadap penyalahgunaan oleh pihak-pihak jahat.

Faktanya sudah tiba beberapa waktu lalu, ketika *Facebook* terjebak skandal kebocoran lima puluh juta data penggunanya yang melibatkan Cambridge Analytica demi kepentingan politik pihak tertentu. Kejadian ini sempat menyebabkan kegelisahan massal mengenai keamanan data di media sosial. Kenyataan bahwa media sosial dengan arus warganet terbesar saja tak mampu mengerahkan kekuatan untuk melindungi data penggunanya, mencerminkan bahaya yang ada bila keamanan data pribadi di media sosial tidak dikelola dengan baik. Apa lagi, ancaman di seluk beluk media sosial tidak hanya datang dari pihak berteknologi tinggi; jika seseorang mengunggah informasi atau konten yang bersifat pribadi tanpa aling-aling, orang-orang *gaptek* sekalipun bila melihat informasi tersebut dapat memanfaatkannya untuk melakukan pencemaran nama baik, pemerasan, atau tindakan jahat lainnya.

Bagaimana mahasiswa UGM menyikapi bahaya di media sosial tersebut? Untuk menjawabnya, SKM UGM Bulaksumur melakukan riset berbentuk survei acak terhadap 207 mahasiswa UGM yang tersebar di 19 fakultas berbeda.

Menjaga informasi pribadi

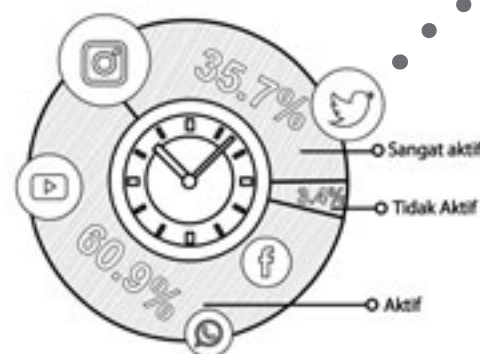
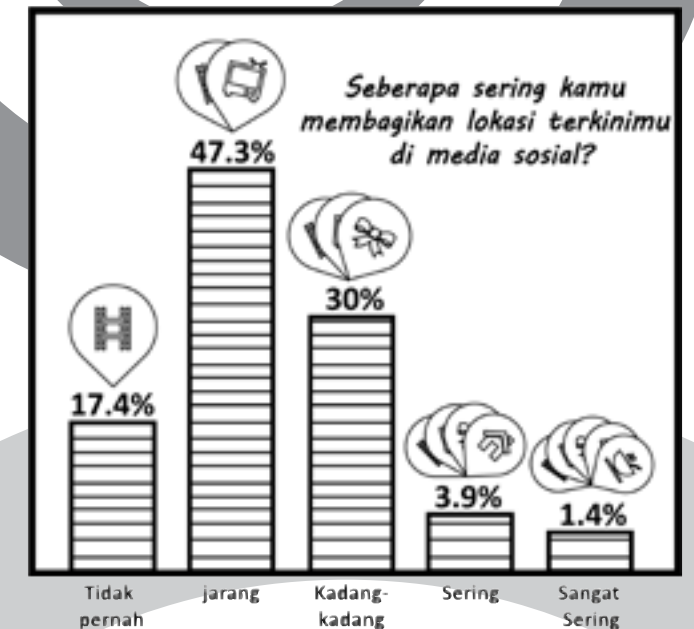
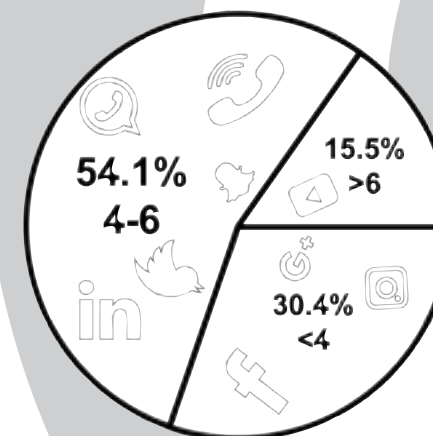
Sebagai awal, perlu ditentukan apakah mahasiswa UGM adalah pengguna aktif media sosial. Hasilnya, sebanyak 61% dari responden mengaku aktif di media sosial, 36% responden mengaku sangat aktif, sementara 3% sisanya mengaku tidak aktif di media sosial. Angka yang diperoleh ini menunjukkan bahwa mahasiswa UGM termasuk pengguna aktif media sosial. Keaktifan mahasiswa UGM juga tercermin dalam hasil survei selanjutnya yang menyatakan bahwa sebanyak 54% dari responden menggunakan empat sampai enam layanan media sosial, bahkan 16% lainnya mengaku menggunakan lebih dari enam layanan, sedangkan 30% sisanya mengaku menggunakan kurang dari empat layanan.

Lantas, apakah aktifnya mahasiswa UGM di dunia maya sudah termasuk menjaga keamanan informasi pribadi mereka? Ternyata, hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden sudah mengambil langkah pencegahan terhadap pencurian data. Sebanyak 72% dari responden sudah mengatur unggahan media sosialnya sehingga hanya bisa dilihat oleh orang-orang yang dikenalnya; 47% responden mengaku jarang memperlihatkan lokasi terkininya melalui fitur *share location*, bahkan 17% lainnya memilih tidak pernah; dan 59% responden mengaku skeptis akan kewajiban memasukkan data pribadi di media sosial. Hasil-hasil di atas menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa UGM sudah memiliki kewaspadaan akan penyalahgunaan data pribadi di media sosial dan cara mencegahnya.

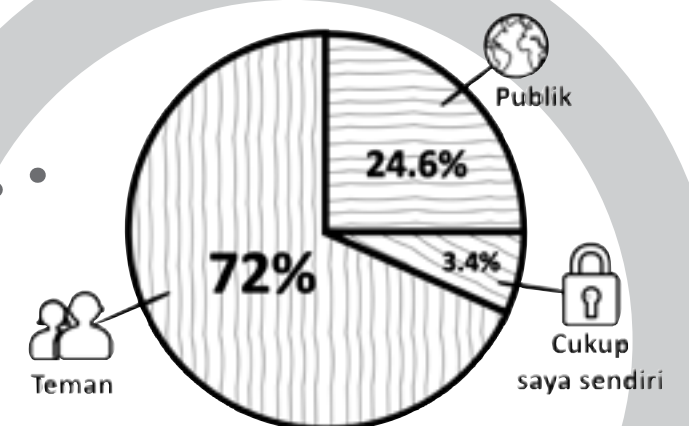
Riset ini mungkin telah membuktikan bahwa mahasiswa UGM sudah awas akan bahaya pencurian data lewat media sosial. Namun, bagaimana dengan banyak mahasiswa yang tidak termasuk kategori di atas? Inilah yang patut menjadi perhatian. Hasil survei membuktikan bahwa masih ada 35% dari responden yang membagikan lokasi terkininya di media sosial dengan intensitas sedang sampai sangat sering. Meski terdengar biasa, tapi informasi mengenai lokasi kita dapat memancing beragam kejahatan seperti penguntitan dan pencurian.

Hasil lain menunjukkan bahwa 25% responden tidak membatasi unggahannya untuk dikonsumsi publik, 41% responden masih menganggap bahwa mengisi data pribadi di media sosial adalah hal yang wajar. Berkaca dari banyaknya kasus penyalahgunaan data pribadi di media sosial--seperti pemasangan "tarif" terhadap mahasiswi di Jakarta yang datanya diambil dari profil *Facebook* miliknya sendiri beberapa waktu lalu--seharusnya layak dijadikan pelajaran untuk tetap menjaga privasi konten dan data pribadi di dunia maya. Kebiasaan-kebiasaan di atas, bila digabungkan dengan tingkat keaktifan yang tinggi, dapat berpotensi memberikan ancaman serius bagi si pemilik informasi.

Jika diberi pilihan untuk menjadi siapa saja, jangan lupa siapa dirimu sebenarnya. Riset ini membuktikan bahwa mayoritas mahasiswa UGM telah melakukan pencegahan terhadap pencurian informasi. Namun, pertahanan mereka harus selalu diperkuat agar semua mahasiswa UGM dapat lebih terlindungi karena modus kejahatan akan selalu berkembang.

Seberapa aktif kamu dalam menggunakan media sosial?

Berapa banyak akun media sosial yang kamu miliki?

Siapa saja yang kamu inginkan untuk dapat melihat unggahanmu(foto & video) di media sosial?

Ilus: Anam/ Bul

APA KATA MEREKA

Media Sosial bagi Mahasiswa

Oleh: Weli Febrianto/ Isnaini Fadlilatul Rohmah

Media sosial selalu menjadi perbincangan hangat di kalangan remaja saat ini, khususnya mahasiswa. Akan tetapi, bermanfaatkah media sosial bagi mahasiswa dan mengapa mereka memerlukannya?

Foto : Dok. Pribadi

Zilfa Jumila Khairani

Psikologi '17, Staf 1 Departemen Advokasi Lembaga Mahasiswa Fakultas Psikologi UGM

Dengan media sosial, kita bisa mudah berkomunikasi dan bertukar kabar dengan teman-teman kita yang jaraknya jauh. Selain itu, banyak informasi terbaru yang kita dapatkan dari sosial media apabila kita cermat menggunakannya.

Amalia Yunita Sari

DPP '17, Sekretaris KOPMA

Yang bisa di manfaatkan adalah kita bisa membuka semua hal-hal yang kita ingin tahu, dan membuat jarak komunikasi semakin dekat dengan media sosial dunia di tangan kita.

Foto : Dok. Pribadi

Foto : Weli/ Bul

Andri Setya Nugraha

Ilmu Hukum '15, Ketua DEMA Justicia 2018

Dalam kurun waktu yg begitu singkat, kemajuan teknologi telah menghasilkan salah satunya media sosial. Ia masuk ke berbagai lini kehidupan, dan melakukan transformasi kedalam kehidupan manusia. Manfaat yang bisa didapatkan pasti begitu besar, terutama karena arus informasi yang begitu cepat. Semua orang dapat terhubung dan saling berbagi, siapa pun di mana pun.

Firdha Asshiddiqi

Manajemen '16, BEM FEB UGM

Media sosial itu bukan sekadar alat berkomunikasi, tapi juga sebagai media informasi. Kita bisa menggunakan media sosial untuk mencari info terkini. Jadi, media sosial perlu *banget* dimiliki di zaman milenial agar kita tidak ketinggalan informasi dan pastinya bakal selalu *update* dengan info terkini. Ibarat kata "*katrok banget*" dan "rugi *banget*" kalau kamu tidak punya media sosial. Karena media sosial itu "sumber dari segala sumber."

Foto : Dok. Pribadi

Foto : Dok. Pribadi

Rohayati

Ekonomika Terapan '17, KMET UGM 2017/2018

Media sosial itu adalah hal yang vital untuk era sekarang ini. Karena setiap kegiatan pasti hampir tidak luput dari media sosial. Semua jenis pekerjaan juga tidak luput dari media sosial. Apalagi saya sebagai mahasiswa ekonomi merasa sangat terbantu dengan adanya media sosial. Kenapa? Karena dengan adanya media sosial benar benar sangat membantu meringankan kami dalam efektifitas pekerjaan.

Feky Herman

Teknik Nuklir '15, Ketua FORKOMMI-UGM 2017/2018

Di zaman yang serba modern ini, media sosial menjadi sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari kita, terutama bagi pengguna *smartphone*. Dari bangun tidur sampai akan tidur lagi kita selalu menggunakan media sosial. Entah itu untuk berkomunikasi, mencari informasi, berbagi cerita, menjalankan bisnis dan lain-lain. Media sosial seakan sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok kita karena setiap hari dan kita selalu bersentuhan dengan media sosial

Foto : Weli/ Bul

Foto : Weli/ Bul

Indah Pratiwi

Sastra Inggris '16, Rampoe UGM

Media sosial? Media sosial itu adalah "peluang". Peluang baik dan buruk, semua ada. Sebagai mahasiswa, tentunya kita lebih *prefer* ke peluang baik. Apalagi sekarang *makin* banyak mahasiswa yang menjalani dunia bisnis. Media sosial bisa menjadi media promosi dan pemasarannya. Tanpa modal besar, tanpa banyak waktu terbuang, media sosial sangat banyak membantu keberlangsungan bisnis mahasiswa.

Listya Adinugroho

Sastra Indonesia '14, Ketua Keluarga Mahasiswa Sastra Indonesia 2016

Media sosial memiki manfaat yang sangat banyak, mulai dari untuk sekadar komunikasi dan berbagi informasi, sebagai ruang diskusi komunitas, bahkan sampai untuk *marketing* bisnis.

Foto : Dok. Pribadi

Mengulik Lebih Dalam Tentang Nomophobia

Oleh: Brenna Azhra S, Saraswati LCG/ Anisa Sawu DA

Keberadaan *smartphone* sebagai alat bantu komunikasi memberikan banyak manfaat bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Di samping manfaatnya bagi kehidupan, terdapat dampak buruk yang diakibatkan, salah satunya ketergantungan *smartphone* sehingga muncul perasaan gelisah, khawatir, dan takut saat jauh dari ponsel. Fenomena tersebut sering disebut dengan *nomophobia* (*no-mobile phone phobia*).

Istilah *nomophobia* mulai populer beberapa tahun terakhir. *Nomophobia* didefenisikan sebagai ketakutan yang muncul disebabkan tidak bisa jauh dari telepon genggam. Istilah *nomophobia* adalah singkatan untuk *no-mobile-phone-phobia* dan pertama kali diciptakan selama penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh Kantor Pos Inggris untuk menyelidiki kecemasan penderita pengguna telepon genggam. Namun, Diana Setyowati S Psi MHSc Ph D, selaku dosen Fakultas Psikologi UGM, mengatakan bahwa sebenarnya *nomophobia* tersebut bukanlah sebuah fobia. "Banyak yang bilang kalau itu bukan fobia. Ketinggalan HP itu bukan fobia. Mungkin sekedar cemas dan *attachment*. Untuk disebut kata fobia itu harus spesifik. Seseorang dikatakan fobia jika kecemasannya sudah berlebihan dan mengganggu sehari-hari," ungkapnya.

Nomophobia belum dibahas lebih lanjut dalam ilmu psikologi, namun hanya sebatas sebutan yang populer di media sosial. Akan tetapi, Diana mengatakan ada istilah lain yang menyinggung hal yang sama ketika seseorang kecanduan bermain *smartphone* hingga resah ketika tidak memegang benda tersebut. Istilah itu dikenal dengan *internet addiction* (adiksi internet) yaitu kecanduan berlebihan terhadap internet.

Ilus: Devina/ Bul

Timbulnya *nomophobia*

Nomophobia merupakan ketergantungan seseorang terhadap telepon genggam. Ketergantungan tersebut timbul akibat ketakutan dan kecemasan yang terjadi karena tidak ada kontak akses terhadap ponselnya. Pemicu fobia ini disebabkan oleh adanya teknologi gawai serta sarana pendukung lainnya yang belakangan semakin menjanjikan kemudahan bagi penggunanya. Berbagai macam kemudahan yang dimaksud seperti pesan singkat dan jejaring sosial yang memudahkan manusia untuk berinteraksi.

Mereka yang mengalami *nomophobia* ditandai dengan perilaku kecemasan yang berlebihan, seperti tidak mampu mematikan ponselnya untuk beberapa waktu, rasa khawatir yang berlebihan jika kehabisan daya baterai, terus menerus memeriksa pesan, panggilan, email baru, dan jejaring sosial. Bahkan penderita *nomophobia* dapat membawa ponselnya hingga ke kamar mandi karena terlalu cemas.

Dampak *nomophobia*

Dampak pertama *nomophobia* yaitu berkurangnya komunikasi antarmanusia secara tatap muka. Hal ini karena dengan adanya fitur canggih *smartphone* yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Seseorang yang ingin bertemu atau menyampaikan sebuah pesan tidak perlu datang langsung ke rumahnya. Hanya cukup mengetik sebuah pesan singkat di *smartphone* dan menunggu sebentar untuk dibalas. Yang kedua yaitu orang menjadi jarang mengamati lingkungan sekitar karena lebih tenggelam dengan gawainya. Akibatnya, rasa peduli pada lingkungan sekitar menjadi berkurang.

Diana menambahkan, adanya adiksi internet secara tidak langsung menimbulkan kecanduan terhadap *smartphone*, mengingat itu salah satu media yang digunakan sebagian besar orang untuk mengakses internet. Hal ini menyebabkan berbagai dampak bagi yang mengalaminya, "Dampaknya sampai pada gangguan tidur, fisik, seperti mata kering, sindrom, mengganggu kesejahteraan psikologis *gitu*," jelasnya.

Cara mengobatinya

Dibutuhkan niat, kemauan keras dan komitmen yang kuat untuk dapat sembuh dari kecanduan ini. Penulis buku *The Distraction Addiction*, Dr Alex Soojung, mengungkapkan perubahan kecil yang dilakukan sebenarnya bisa membantu mengurangi dan mencegah *nomophobia*. Menurutnya, langkah-langkah untuk mengobati adiksi ini dapat dimulai dengan tidak menempatkan *smartphone* di kantong dan lebih memilih menempatkan *smartphone* di tas sehingga dapat membantu mengalihkan perhatian yang tidak perlu dari *smartphone*. Hal ini bisa mengurangi rasa gelisah akibat dari kecanduan *smartphone*.

Diana selaku psikolog juga menjelaskan cara mengurangi adiksi, termasuk adiksi internet, yang efektif adalah dengan melakukan terapi. Tidak mudah untuk melakukan suatu terapi karena adiksi tidak hanya melibatkan faktor psikologis seseorang namun juga faktor biologis. Selain itu juga sulit mengingat generasi sekarang hampir tidak mungkin tidak menggunakan internet dalam aktivitas sehari-hari. "Salah satu cara menguranginya dites dulu apakah ia benar-benar mau menghilangkan, puasa internet dulu, mengganti kegiatan lain dengan membaca buku dan lain-lain," ungkapnya.

Sumber:
https://inet.detik.com/cyberlife/d-2296456/kisah-nomophobia-si-pecandu-gadget
http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/article/view/513 http://seminar.uad.ac.id/index.php/snbkuad/article/download/84/87 http://journal.uir.ac.id/index.php/Medium/article/download/1080/677/
http://gayahidup.republika.co.id/berita/gaya-hidup/tips/18/03/04/p515w6438-cara-mudah-mengatasi-nomophobia

Penjaringan Tenaga Kerja Masa Kini

Career day, acara tahunan yang selalu penuh dipadati pengunjung, terlebih para mahasiswa yang tertarik pada dunia kerja. Era global yang menghilangkan keterbatasan jarak dan waktu, termasuk dalam penjaringan tenaga kerja.

Rangkaian seleksi yang diselenggarakan oleh salah satu perusahaan BUMN menggunakan komputer.

Career day yang melibatkan beberapa perusahaan multinasional, dengan stand-stand sebagai tempat pengambilan formulir pendaftaran maupun sumber informasi terkait lainnya.

Salah satu peserta yang mengikuti proses seleksi terlihat serius mengerjakan soal-soal test seleksi. Dikarenakan layar komputer yang tidak dapat dicoret-coret, kertas digunakan untuk memudahkan mengerjakan soal.

Seiring dengan perkembangan teknologi, Proses seleksi perusahaan banyak dilakukan secara online atau dalam jaringan, yang dapat mengurangi pengeluaran perihal teknis, dan dianggap lebih efisien.

Para pengunjung terlihat memadati salah satu stand yang berada di carrier day.

FLASH

Pelepasan KKN PPM Periode 2018

Sebanyak 5.992 mahasiswa mengikuti prosesi pelepasan KKN PPM pada Sabtu (23/6) di halaman Grha Sabha Pramana. Sejumlah 212 unit yang terdapat pada 107 kabupaten/kota di seluruh Indonesia, dilepas langsung oleh Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi, Eko Putro Sandjojo.

Foto dan Teks: Musa/ Bul

Pelepasan KKN PPM Periode 2018

Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi, Eko Putro Sandjojo, berinteraksi dengan mahasiswa setelah prosesi pelepasan KKN PPM. Tidak sedikit pula mahasiswa yang mengajak RI 41 untuk berswafoto, maupun sekadar berjabat tangan.

Foto dan Teks: Musa/ Bul

Semua Serba Internet

Ilus: Devina/ Bul

PETA UGM

MAGISTER
F. TEKNIK
F. BIOLOGI
F. GEOGRAFI
F. MIPA
F. KEHUTANAN
F. PETERNAKAN
F. PERTANIAN
F. FARMASI
F. ISIPOL
F. FILSAFAT
F. PSIKOLOGI
SEKOLAH VOKASI
DIPLOMA EKONOMIKA BISNIS
BULAKSUMUR
SEKRETARIAT

Akun-Akun Sistem Informasi Akademik di UGM

Oleh: Septiana N M, Agatha Vidya N/ M Zahri Firdaus

Sebagai bentuk dari kemajuan teknologi, terutama di bidang internet, UGM telah menyediakan sarana berupa situs web atau akun sistem informasi akademik untuk membantu proses belajar-mengajar di lingkungan kampus. Berikut adalah beberapa situs web yang disediakan oleh UGM untuk menunjang karir perkuliahanmu!

Keuangan, Pengadaan, Kerjasama, dan Aset

1. SIMABEKA (https://sibeka.simaster.ugm.ac.id/)
Perencanaan Kinerja dan Perencanaan Anggaran.
2. SIMKEU (https://simkeu.ugm.ac.id/)
Manajemen keuangan dan akuntansi. Diperuntukkan untuk pengelola keuangan di UGM
3. P2L (https://p2l.simaster.ugm.ac.id/)
Pengadaan langsung, *e-Lelang*, memonitor evaluasi. Berfungsi untuk pengadaan barang-barang di UGM.
4. SIMASET (https://simaset.simaster.ugm.ac.id/)
Manajemen aset, sediaan, manajemen gedung dan ruang.
5. SEPEDA KAMPUS (https://sepedakampus.ugm.ac.id/)
Manajemen peminjaman sepeda kampus.
6. SIRESIK (https://siresik.simaster.ugm.ac.id/)
Sistem Informasi Perencanaan Fisik.
7. LENTERA (https://lentera.simaster.ugm.ac.id/v.3/)
Pengelolaan Kerjasama dan MoU.

Sumber Daya Manusia dan P2M

1. HRIS (http://hris.simaster.ugm.ac.id/)
Berfungsi untuk pegawai-pegawai di UGM dalam mengakses SKP Pegawai, DP3, dan *Log Book*.
2. PRISMA
Situs web yang disediakan untuk dosen. Berisi tentang penelitian, jurnal buku, prosiding, *book chapter*, dan pengabdian masyarakat.
3. ACADSTAFF (http://acadstaff.ugm.ac.id/)
Akademik *staff*,berisi tentang profil dosen dan tenaga pengajar.
4. REKRUTMEN SDM (http://rekrutmen.sdm.ugm.ac.id/)
Rekrutmen sumber daya manusia. Berfungsi untuk merekrut pegawai dan mahasiswa paruh waktu.

Sistem Penunjang

1. InEMS (https://inems.simaster.ugm.ac.id/)
Internal Electronic Mailing System. Mengakomodasi surat-menyurat formal di lingkungan UGM (disposisi, memo, dll.).
2. ELEGAN (https://elegan.simaster.ugm.ac.id/)
Electronic Legal Drafting.
3. SIAP (https://aspirasi.ugm.ac.id/)
Sistem Informasi Aspirasi Publik.
4. SILAB (https://silab.ugm.ac.id/)
Sistem Informasi Laboratorium.
5. SAHABAT (https://sahabat.ugm.ac.id/)
Donasi di Sahabat UGM.

Akademik, Kemahasiswaan, dan Perpustakaan

1. PALAWA (http://palawa.ugm.ac.id/)
Berfungsi untuk pembimbingan mahasiswa, penilaian mahasiswa, jadwal mengajar, mengisi evaluasi dosen oleh mahasiswa (EdoM), mengisi dan mencetak Kartu Rencana Studi (KRS)
2. ELISA (http://elisa.ugm.ac.id/)
Berfungsi sebegai *e-Learning*, perkuliahan mahasiswa, dan penugasan mahasiswa. Menurut Phrita Kumala (Antropologi '16), Elisa ini bermanfaat untuk mengunduh dan mengerjakan soal-soal kuis maupun ujian yang telah diunggah oleh dosen.
3. ETD (*Electronic Theses and Dissertation*) (http://etd.repository.ugm.ac.id/)
Berfungsi untuk mengakses tesis dan disertasi di UGM.
4. UM UGM (http://um.ugm.ac.id/)
Berisi informasi dan alur pendaftaran ujian masuk UGM.
5. REPOSITORY (http://repository.ugm.ac.id/)
Berfungsi untuk mengakses repositori data UGM. Menurut Tuhrotul Fu'adah (Sastra Indonesia '15), *Repository* ini dapat membantu dalam pembuatan tugas, makalah, dan skripsi.
6. LANGKA (http://langka.lib.ugm.ac.id/)
Berfungi untuk mengakses koleksi langka perpustakaan UGM.
7. KKN-PPM (https://kkn.simaster.ugm.ac.id/)
Kuliah Kerja Nyata-Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat. Berisi tentang pendaftaran Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang wajib dilakukan oleh mahasiswa jenjang S1 ketika sudah memasuki semester enam.
8. eLOK (https://elok.ugm.ac.id/)
e-Learning: Open for Knowledge Sharing. Layanan *e-Learning* yang digunakan dosen UGM dan Perguruan Tinggi Mitra.
9. DITMAWA (https://ditmawa.simaster.ugm.ac.id/signin/mahasiswa)
Beasiswa, Mahasiswa Berprestasi, Sang Juara, PPSMB. Menurut Ahmad Sulaiman, selaku Kepala Seksi dan Kelembagaan Direktorat Pendidikan dan Pengajaran UGM, Ditmawa ini berguna bagi mahasiswa yang tertarik untuk mendaftar beasiswa.
10. PERPUSTAKAAN (http://sipus.simaster.ugm.ac.id/)
Sistem informasi perpustakaan.
11. SIDAK (http://sidak.akademik.ugm.ac.id/)
Sidak tidak diperuntukkan untuk mahasiswa. Menurut Ahmad, Sidak khusus untuk pengelola, yaitu untuk admin setiap prodi di masing-masing fakultas.
12. ALUMNI (https://simponi.alumni.ugm.ac.id/)
Sistem informasi alumni dan *career center*.

PEOPLE INSIDE

Pesan Duta Revolusi Industri 4.0 untuk Mahasiswa UGM

Oleh: Desi Yunikaputri/ Nada Celesta

Menanggapi masa Revolusi Industri 4.0, Alwy Hervian Satriatama dipercaya menjabat sebagai Duta Revolusi Industri 4.0. Sebagai perwakilan generasi muda, ia ingin menunjukkan bahwa kaum muda harus bersikap kritis atas perubahan zaman kini.

Lahir di Gunungkidul, 23 September 1994, Alwy Hervian Satriatama aktif di beberapa organisasi dan berlangganan medali olimpiade fisika dan astronomi saat SMA. Ketika memasuki dunia perkuliahan ia pun kerap meraih medali dari berbagai perlombaan. Seperti pemenang Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) UGM 2015, juara 1 Teras Usaha Mahasiswa tingkat nasional 2016 dan juara 1 LKTI Iventra (*Invention Traditional*) 2017. Tahun ini, namanya melambung sebagai Duta Generasi Muda untuk Revolusi Industri 4.0 oleh Staf Presiden Republik Indonesia. Selain itu, ia juga merupakan CEO dari *Majapahitech*. Keaktifannya berorganisasi dan mengikuti perlombaan hingga menjadi CEO tidak lepas dari perjuangan yang panjang.

Ide mendirikan *Majapahitech*

Berawal dari mimpinya untuk menciptakan lapangan pekerjaan sebesar-besarnya dan meningkatkan perekonomian Indonesia, ia memilih untuk berbisnis di bidang teknologi. "Tapi dari aku sendiri itu *pengennya* kita berbisnis. Menciptakan suatu bisnis, ya peluang usaha *gitu*. Nah, *terus* bidangnya di bidang apa. Saya tertariknya di teknologi sih, karena saya mempunyai pandangan bahwa negara-negara yang maju itu pasti teknologinya maju. Jadi, saya inginnya itu memajukan Indonesia melalui bisnis teknologi. Dari situ terciptanya *Majapahitech*," papar Ian.

Majapahitech didirikan sekitar awal tahun 2016. Bermula ketika Ian dan timnya mengikuti PMW 2015, dengan menciptakan *Majapahit Air Drone*. Karena prestasi dari produknya yang bagus, akhirnya ia mencari tim untuk mengembangkan bisnis ini. Pengambilan nama *Majapahitech* terinspirasi dari merek-merek luar negeri yang menamai perusahaan mereka dengan bahasa negara sendiri. Oleh karena itu, Ian mengambil nama *Majapahit* yang merupakan kerajaan terbesar pada masanya. Alasannya ia ingin *Majapahitech* menjadi perusahaan teknologi paling besar se-Asia Tenggara. Sampai sekarang, *Majapahitech* sudah memiliki dua puluh karyawan yang sedang mengerjakan proyek bernilai setengah milyar dan mampu menggaji karyawan-karyawannya.

Perjuangan mendirikan *Majapahitech*

Ian bercerita, saat ia mengikuti PMW banyak rintangan yang harus dihadapi. Salah satunya yaitu modal yang tidak cukup sehingga mengharuskannya untuk meminjam dana. Tidak hanya itu, rintangan lainnya adalah anggota tim yang sempat berganti hingga tiga kali. "Dulu, timnya *gonta-ganti* sama mahasiswa lintas jurusan macam-macam. Sampai akhirnya ketemunya sama yang saintek semua. Dulu *kan* ada empat orang, tapi ada yang kehilangan motivasi. Menghilang terus datang lagi. Tapi saya sebagai CEO-nya harus menjaga," jelasnya.

Untuk mengembangkan bisnis, Ian mengaku sempat berjualan pulsa, *casing* HP, dan kartu data untuk menambah dana yang dibutuhkan. Dari usahanya ini, bahkan ia sempat tertipu saat berjualan. Masalah waktu juga menjadi kendala Ian dan timnya waktu itu. "Kendalanya ditambah masalah waktu sih. Karena semua masih kuliah, kumpulnya susah. Oh ya, dulu kumpulnya belum di EDS. Jadi waktu itu kumpulnya di Godean, di salah satu rumah teman saya," tuturnya. Terkait tempat berkumpul yang berlokasi di *Enterpreneur Development Service* (EDS), Ian tidak mendapatkannya dengan mudah.

Bisnis yang dikelola Ian sempat tutup karena tidak adanya proyek. Ia pun berinisiatif untuk berkeliling ke berbagai lembaga di UGM guna tetap menghidupkan *Majapahitech*. Akhirnya, Direktorat Kemahasiswaan (Ditmawa) memberikan respons berupa dibuatkannya surat rekomendasi untuk Direktorat Pengembangan Usaha dan Inkubasi (Ditpui). Selanjutnya, ia harus melalui beberapa ujian hingga akhirnya mendapatkan satu ruangan di EDS.

Pandangan terhadap bisnis *start-up*

Seorang sosiolog, David McClelland, dalam teorinya menyatakan bahwa suatu negara akan maju jika dua persen dari jumlah penduduknya menjadi wirausaha. Namun, tampaknya teori ini belum berlaku di Indonesia. Berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan Usaha Kelas Menengah (UKM) tahun 2006, rasio wirausaha di tanah air sudah mencapai 3,1%. Walaupun sudah melampaui teori sosiologi, rasio ini masih kalah dengan negara-negara tetangga. Misalnya, Malaysia yang memiliki jumlah wirausaha 5% dari jumlah penduduknya, Singapura 7% dari jumlah penduduknya, dan Thailand 4,5% dari jumlah penduduknya. Menanggapi hal ini, Ian berpikir bahwa bisnis *start-up* di Indonesia harus dikembangkan, "Harus dikembangkan dan bedanya *start-up* dengan usaha konvensional adalah dia (*star-tup*, ***-red***) memecahkan masalah. Jadi *start-up* itu muncul karena ada suatu permasalahan."

Sejauh ini, telah banyak mahasiswa yang merintis karier di bidang *start-up*. Sehingga Ian merasa bahwa kondisi tersebut sangat bagus jika dikembangkan. Namun, mendirikan bisnis *start-up* tidak mudah. Untuk membangun bisnis tersebut, diperlukan tindakan yang konsisten dan rasional. Sebagai mahasiswa yang merintis bisnis *start-up*, Ian membagikan beberapa tips agar urusan akademik tidak tercecer kendati berbisnis.

Pertama, yaitu manajemen waktu. Menurut Ian, manajemen waktu didapatkan dari tingkat prioritas. "Sebenarnya yang paling penting itu adalah ya cuma manajemen waktu *aja*. Manajemen waktu itu dari mana, diatur dari tingkat prioritasnya," tutur Ian. Kedua, yaitu mengenali diri sendiri. Ian menuturkan bahwa penting untuk mengetahui gaya bekerja kita. "Artinya yaitu, kenali dirimu sendiri, tipikalmu *kayak gimana*. Kamu memang fokus atau memang *multitasking*," tambahnya. Terakhir, penting untuk membuat prioritas waktu yang disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan sekitar. Ian mencontohkan, ketika ia ingin memprioritaskan bisnis sedangkan orang tua ingin ia memprioritaskan kuliah, ia pun membuat MoU dengan orang tuanya. "Akhirnya saya bikin MoU dengan orang tua, kalau kamu (Ian, ***-red***) harus *cumlaude*. Kalau misal satu semester saya nggak bisa *cumlaude*, saya nggak boleh bisnis dan nggak boleh ikut organisasi," jelasnya.

Bisnis *start-up* semakin menggiurkan banyak kalangan, terutama mahasiswa. Bisnis yang identik dengan teknologi sebagai solusinya ini membutuhkan *skill* teknik untuk mewujudkannya. Meskipun begitu, menurut Ian, bukan *skill* itu yang menentukan berhasilnya suatu bisnis, namun posisi dalam suatu organisasi. Menurutnya, dalam sebuah tim atau organisasi, tidak semua orang harus menjadi pemimpin atau teknisi, akan tetapi harus dibagi siapa yang akan menjadi teknisi dan siapa yang akan menjadi pengorganisasi. Berdasarkan pengalaman Ian sebagai CEO, ia menjadi pengorganisasi karena ia mengakui kemampuan teknisnya masih kurang. "Nah, di antara itu semua kita lihat bahwa aku membandingkan dengan teman-temanku dan sepertinya temanku lebih pintar. Harusnya begitu. Jadi aku merasa aku yang harus mengorganisasi, sedangkan yang jadi teknisinya itu temanku," papar Ian.

"Bukan skill teknis, tapi posisimu di mana yang akan menentukan berhasilnya suatu bisnis."

Pesan Ian untuk Gamada 2018

"Jadilah pemain, bukan penonton!" Itulah kalimat yang selalu dipegang Ian. Baginya, sebagai mahasiswa yang berhasil berkuliah di UGM merupakan hal yang luar biasa. Untuk itulah ia menekankan pentingnya mempunyai mimpi yang besar. Ia berharap, mahasiswa UGM lebih berani mengambil andil yang besar untuk kemajuan Indonesia.

"Mungkin mimpi itu *nggak* kamu dapatkan di semester pertama. Tapi kamu harus memiliki andil yang besar terhadap Indonesia," pungkasnya.

Sumber :
http://www.beritasatu.com/nasional/365893-indonesia-butuh-lebih-banyak-wirausaha-baru.html
https://www.kominfo.go.id/content/detail/9503/peluang-besar-jadi-pengusaha-di-era-digital/0/berita

"Ketika menjadi mahasiswa UGM kita harus mempunyai mimpi yang besar untuk mengambil andil yang besar di Indonesia"

Mengurus KTM yang Hilang

Oleh: Rani Istiqomah/ Trishna Dewi W

Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) merupakan kartu tanda pengenal yang wajib dimiliki oleh mahasiswa. Layaknya KTP, KTM digunakan sebagai tanda pengenal jika kita sedang menempuh studi di suatu universitas. Di UGM, KTM bukan hanya sekadar untuk identitas saja, melainkan untuk mengurus hal-hal akademis yang bersangkutan dengan pihak universitas. Menggunakan fasilitas-fasilitas di UGM, seperti urusan pinjam-meminjam buku perpustakaan, sepeda kampus, dan izin keluar masuk kendaraan bermotor di area parkir UGM praktis hanya dengan bermodalkan KTM saja.

Namun, terkadang kita sebagai mahasiswa sering lalai menyimpan KTM milik sendiri sehingga tanpa disadari KTM tersebut sudah hilang begitu saja. Lantas kalau sudah begini, bagaimana pemecahannya? Yuk, intip tips mengurus KTM UGM yang hilang berikut ini.

1 Membuat surat keterangan kehilangan di Polsek

Langkah pertama yang harus kamu lakukan adalah membuat surat keterangan kehilangan KTM di Polsek Bulaksumur. Tenang saja, pembuatan surat keterangan tersebut gratis alias tidak dipungut biaya.

2 Melakukan pembayaran

Setelah mengurus surat keterangan kehilangan di Polsek, kamu diwajibkan membayar biaya pembuatan KTM baru sebesar Rp20.000,00 melalui teller bank atau transfer rekening.

3 Pergi ke DPP UGM

Selanjutnya, pergi ke Direktorat Pendidikan dan Pengajaran (DPP) UGM dengan membawa berkas yang diperlukan yaitu surat keterangan kehilangan dan bukti transfer pembayaran. DPP UGM berada di jalan Boulevard UGM, sebelah selatan University Club (UC).

4 Menunggu proses pembuatan KTM

Lamanya pembuatan KTM tergantung ramai atau tidaknya pengunjung di DPP. Jika tidak sedang antre atau sedang sepi, pembuatan KTM tidak memakan waktu lama, hanya sekitar sepuluh hingga lima belas menit saja KTM baru sudah bisa kamu dapatkan.

Ilus: Devina/ Bul

Bagaimana? Mudah, bukan? Kini kamu tidak perlu pusing dan tidak khawatir lagi jika KTM-mu hilang.

Unduh Piranti Lunak Gratis di Dreamspark

Oleh: Ridho Affandi/ Aulia Hafisa

Sebagai mahasiswa UGM, kita wajib tahu fasilitas apa saja yang disediakan oleh UGM. Salah satunya adalah akses gratis untuk mengunduh piranti lunak di Microsoft Dreamspark. Namun, apakah Microsoft Dreamspark itu?

DreamSpark adalah sebuah program dari Microsoft yang bersifat mendukung pendidikan dengan jalan menyediakan akses gratis ke piranti lunak keluaran Microsoft. Adapun tujuan dari Dreamspark ini adalah mendukung keperluan belajar, mengajar, dan penelitian atau riset

Panduan Dreamspark (*Microsoft Imagine*)

1. Terdapat dua kategori Dreamspark, yakni Standar dan Premium. Dreamspark Premium ditujukan untuk seluruh mahasiswa S1 dan Pasca Sarjana Kelompok Farmasi, Kedokteran, *Science*, *Technology*, *Engineering*, atau *Mathematics* (STEM) yang MASIH AKTIF. Sedangkan selain kelompok tersebut termasuk kedalam Dreamspark Standar.
2. Puluhan produk dapat diunduh dengan *serial number* Dreamspark Premium. Sedangkan Dreamspark Standar menyediakan seluruh *serial number* KECUALI sistem operasi Windows 10, Windows 8, Windows 7, Windows XP, dan VISIO.
3. *Link Download* iso Dreamspark melalui KONEKSI LOKAL UGM *http://10.55.1.101/dreamspark*
4. Berikut rincian Produk Dreamspark
5. Untuk mendapatkan serial number ikuti bagian Panduan Teknis.

Panduan Teknis

1. Masuk melalui tautan di bawah *http://survey.ugm.ac.id/index.php?sid=86658&lang=id* *http://e5.onthehub.com/WebStore/Welcome.aspx?ws=ebdf7608-ee30-e311-93f6-b8ca3a5db7a1*
2. Klik tombol *Sign In* di pojok kanan atas halaman tersebut, selanjutnya masukkan *username* dan *password* email ugm yang diminta.
3. Cari piranti lunak yang diinginkan, misalnya ketik "Windows 8" pada pencarian.
4. Pilih produk yang diinginkan, kemudian klik *Add to Cart*.
5. Apabila ingin mendapatkan aplikasi lainnya, klik ***Continue Shopping***, kemudian lakukan langkah yang sama seperti di atas. Selesai memilih aplikasi yang diinginkan, kemudian klik ***Check Out***.
6. Pada halaman Persetujuan, klik *I Agree*.
7. Pada halaman konfirmasi berikutnya, klik *Proceed With Order.*

Halaman berikutnya berisi data *serial number* yang akan kita gunakan. Kita dapat melakukan *download* pada *server* lokal ugm, atau dapat menekan tombol *Start Download* apabila *software* yang diinginkan belum ada di *http://10.55.1.101/dreamspark*.

8. Pada halaman akun kita juga terdapat *order history. Order History* berguna untuk melihat piranti lunak apa saja yang telah kita beli berikut *serial number* didalamnya.
9. Selanjutnya kita dapat memasang piranti lunak yang telah diunduh menggunakan *serial number* yang dimiliki oleh masing-masing mahasiswa

Sumber : *https://dssdi.ugm.ac.id/tutorial/panduan-dreamspark-mahasiswa.html*

Betapa Sibuknya Mengurusi Teman Virtual

Oleh: Nabila Rana Syifa/ Larasati PN

Dalam *Whatsapp*, tanda centang satu berarti pesan telah terkirim, centang dua berarti pesan telah diterima, sedangkan centang dua berwarna biru berarti pesan telah dibaca. Lain halnya dengan *Line*, untuk mengetahui pesan telah dibaca atau belum, cukup dengan melihat ada tidaknya tanda *read* pada pesan tersebut. Selain dua contoh di atas, ada berbagai cara menarik untuk mengetahui bahwa pesan telah dibaca pada aplikasi-aplikasi serupa. Media sosial kini semakin mempermudah penggunanya untuk berinteraksi layaknya di dunia nyata, termasuk perihal etika dalam berkomunikasi. Hal itu ditujukan untuk mencegah kesalahpahaman dalam berkirim pesan.

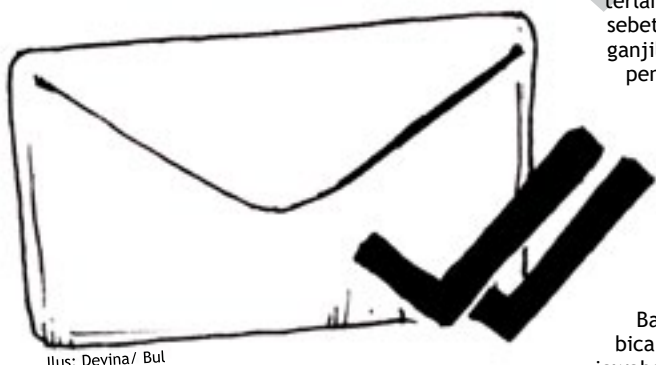
Bila beberapa tahun lalu pesan yang minim ekspresi menciptakan miskonsepsi perasaan antarpenggunanya, belakangan, fitur-fitur seperti *read* maupun *last seen* pun kembali menimbulkan persoalan lain. Pola pikir pengguna media sosial memang berevolusi seiring dengan semakin canggihnya fasilitas dari aplikasi tersebut. Terkait seresponsif apa seseorang dalam membalas pesan, misalnya. Beberapa pengguna kerap menilai mereka yang tak segera membalas pesan memiliki kecenderungan tak acuh, kurang peka dalam membaca situasi. Apalagi mereka yang tak membalas hingga berminggu-minggu hingga hitungan bulan lamanya. Dampaknya, hubungan antarpengguna tersebut menjadi lebih renggang. Belum lagi penilaian bagi mereka yang telah membaca pesan namun tak kunjung membalas. Dari sudut pandang lawan bicara, pastinya akan memunculkan berbagai pertanyaan. *Kenapa hanya dibaca? Apakah dia lupa membalas? Atau pesanku tidak penting untuknya?*

Ilus: Devina/ Bul

Kekhawatiran dan rasa curiga yang muncul itu sudah sewajarnya terjadi dalam sebuah komunikasi dua arah, bahkan pada percakapan antaranggota grup. Akan tetapi, selama jawaban atas pertanyaan-pertanyaan sebelumnya tidak karena 'bukan merupakan prioritas utama', maka tidak akan menjadi suatu masalah besar. Anak-anak muda pada khususnya, tentu bisa menyikapi secara rasional kemungkinan-kemungkinan yang bisa saja terjadi ketika seseorang tak segera membalas pesan. Sebelum hadirnya fitur pesan telah dibaca, pengguna hanya akan bisa menebak-nebak, apakah mereka belum membaca, ataukah sudah membaca namun belum sempat membalas. Oleh karena itu, menilai karakter seseorang hanya berdasarkan cara dan kecepatannya dalam membalas pesan tidak dapat disebut sebagai sebuah kesibukan yang lumrah pada masanya.

Tetapi pada hari ini dan mungkin hingga beberapa tahun berikutnya, rasionalitas pengguna media sosial secara perlahan melumpuh. Muda-mudi generasi milenial yang lahir dan tumbuh dalam pengaruh teknologi telah kalap oleh perasaan pribadi, sentimen berlebihan pada ketidakpastian. Sehingga buntutnya, seperti contoh-contoh yang kita temui saat ini, banyak orang mengeluh akan cacatnya sistem komunikasi dalam media sosial, entah kendala secara teknis maupun dari individu itu sendiri. Seseorang akan mudah tersinggung ketika pesannya tidak segera ditanggapi, padahal yang bersangkutan sedang aktif pada *platform* media lainnya. Meski kadang tak masuk akal, ada saja hal yang membuat para pengguna semakin mudah untuk menghakimi tindak-tanduk seseorang dari media sosial yang dipakainya.

Betapa angkuhnya kita sebagai pengguna media sosial yang mengaku bijak, namun tak terhindar dari perilaku yang demikian itu. Justifikasi terhadap sesama pengguna yang menyalahi kode etik personal, seumpama terlambat membalas pesan, sebetulnya adalah hal yang amat ganjil. Mengapa? Tentu karena penilaian tersebut kental akan unsur subjektivitas. Di balik pesan yang tak kunjung dibalas atau tanda *read* yang sudah menjamur tanpa jawaban, ada berbagai situasi yang sesungguhnya pelik. Barangkali ketika lawan bicara hendak mengirim jawaban, sambungan internetnya tiba-tiba terputus, atau saat sedang mengetik ada urusan yang membuatnya harus meninggalkan gawai untuk waktu yang cukup lama. Media sosial tidak akan pernah tahu, apalagi menyampaikan permintaan maafnya untuk pengguna yang merasa kesal telah menanti jawaban yang tak kunjung datang. Meski begitu, beberapa orang tetap tak mau tahu, menganggap bahwa hanya pihaknya yang merasa dirugikan.

Perkembangan teknologi yang pesat seharusnya diimbangi dengan kecerdasan dalam berpikir serta bertindak. Dalam bermedia sosial, seseorang tidak seharusnya hanya menjadi konsumen yang "terima jadi", tetapi juga mengolah rasa sehingga tak asal menghakimi ketika muncul eror dalam komunikasi yang ada. Maka dari itu, tidak boleh ada lagi relasi yang menguap begitu saja lantaran pesan tak segera dijawab.

Sebuah Kisah Keruntuhan Privasi

Oleh: Tri Meilani Ameliya/ Larasati PN

Jangan rindu. Berat. Kau tak akan kuat. Biar aku saja," begitu ucap Dilan dengan kepercayaan diri seorang panglima tempur menasihati Milea. Seandainya saja, Dilan dan Milea berada di zaman ketika kecanggihan teknologi mampu membawa dunia ke dalam genggaman mereka seperti saat ini, saya pikir rindu tidak lagi bernilai seberat itu. Bagaimana tidak? Misalnya berbekalkan ponsel pintar, jaringan internet, dan aplikasi *Instagram*, seseorang bisa membagikan potret-potret kehidupannya. Saling bertatap muka tidak lagi menjadi suatu keharusan untuk merasa dekat. Kita bisa dengan mudah mengetahui keberadaan seseorang yang kita cari, makanan yang dia makan, lagu yang dia dengar, bahkan suhu udara tempat dia berada. Dunia maya sangat berhasil meniadakan rindu. Namun, dibandingkan dengan rindu, tentu saja rahasia kehidupan pribadi itu jauh lebih berat. Dunia maya berhasil pula meniadakan privasi kehidupan pribadi seseorang. Dunia maya mempermainkan manusia atau manusia memang sangat mudah untuk dipermainkan oleh dunia semu sekalipun?

Kecanggihan teknologi membawa serba-serbi kemudahan bagi umat manusia masa kini. Selain itu, arusnya juga mengantarkan media sosial kepada tujuan utama yaitu sebagai sarana sosialisasi dan komunikasi yang mendekatkan mereka yang berjauhan. Akan tetapi, kedekatan yang coba dibagikan melalui beragam potret, status, ataupun kicauan di media sosial perlahan mengikis dinding-dinding kehidupan pribadi masing-masing dari mereka. Walaupun hal itu bersifat pilihan dan keputusan untuk itu seutuhnya berada di tangan para pengguna, tetap saja kehadiran informasi pribadi seseorang akan mempengaruhi orang lain yang melihatnya. Tidak jarang, sifat manusia yang selalu ingin terlihat lebih baik dari yang lain memicu kemunculan sekelompok orang yang ingin pula memantapkan eksistensi mereka di media sosial. Pencitraan adalah virus yang bertebaran dan menular dari akun ke akun. Orang-orang terjebak pada pemikiran bahwa dunia maya dan massa di dalamnya harus mengetahui segala hal yang sedang mereka lakukan. Media sosial yang awalnya ditujukan untuk saling bersosialisasi dan berkomunikasi beralih fungsi menjadi buku harian yang diletakkan secara sembarang. Padahal, buku itu memuat rinci kehidupan seseorang yang harusnya hanya dapat ditulis dan dibaca oleh sang pemilik.

Sebagian besar pengguna media sosial mulai kehilangan kesadaran bahwa terdapat batasan-batasan penyebaran informasi terkait kehidupan pribadi. Apabila kejahatan terjadi karena sebuah kesempatan, maka pengeksposan kehidupan pribadi di media sosial adalah kesempatan yang besar untuk membahayakan diri sendiri. Siapa yang bisa memastikan tidak akan ada niat jahat yang muncul ketika seseorang membagikan informasi bahwa ia sedang berada sendirian di rumahnya? Atau niat buruk orang lain ketika seseorang memberitahukan informasi mengenai barang mewah yang baru saja dibelinya? Keduanya memang berisi kemungkinan-kemungkinan, namun kewaspadaan sudah seharusnya kita cipta dari segala kemungkinan, bukan?

Ilus: Desta/ Bul

Selain kerentanan dalam membahayakan diri sendiri, media sosial juga rentan menghilangkan kepekaan perasaan seseorang. Hal itu dapat dilihat dari semakin banyaknya orang yang sangat mudah dalam mengungkapkan perasaan mereka kepada warganet. Kehadiran fitur *like, love, favorite, comment,* dan *share* seakan menstimulasi para pengguna untuk mulai berburu atensi. Akibatnya, kita tidak perlu bersusah payah untuk mencoba memahami perasaan orang lain. Curahan hati mereka akan dengan sangat mudah kita ketahui melalui laman akun media sosialnya, baik dengan atau tanpa sepengetahuan sang pemilik.

Layaknya teleskop yang dapat digunakan untuk melintaskan pandang pada benda-benda di langit, begitu pula dengan media sosial yang dapat digunakan untuk melintaskan pandang pada setiap penjuru dunia hingga kehidupan pribadi seseorang. Namun, banyak dari kita yang mungkin lupa untuk kembali melihat ke bawah, memandangi seberapa luas pijakan privasi yang tersisa untuk kita. Maka, perhatikanlah kembali hal-hal yang telah kamu bagikan dalam upaya membangun dengan sedemikian rupa akun media sosial milikmu. Seberapa luas ruang untuk privasi yang kamu sisakan?

Foto : Rahma/ Bul

Aroma Karsa: Ketika Sel Olfaktori Masuk ke Dalam Dunia Imajinasi Pernovelan

Oleh: Muhammad Rheza Pahlevi/ Timotia Innosensia

Judul	: Aroma Karsa
Pengarang	: Dee Lestari
Penerbit	: Bentang Pustaka
Bulan Terbit	: Maret 2018
Jumlah Halaman	: xiv + 710 halaman
ISBN	: 978-602-291-463-1

Siapa yang tidak kenal dengan Dee Lestari? Penulis kelahiran Bandung yang berbakat ini telah melahirkan banyak novel *beken* seperti *Perahu Kertas* dan serial *Supernova*. Maret lalu, Dee merilis novel baru berjudul *Aroma Karsa*. Novel yang menurut Dee mengharuskannya riset selama sembilan bulan ini sangat laris di pasaran dan bahkan terjual 10.000 kopi saat *preorder*. Sesuai judulnya, Dee mengangkat tema "penciuman" yang jarang ditemukan pada novel-novel lain. Tidak banyak memang novelis yang mampu melukis kata proses masuknya aroma ke dalam sel olfaktori hidung secara apik layak melukiskan pandangan yang dapat ditangkap oleh sel optik retina.

Cerita diawali dengan kembalinya Raras Prayagung ke Yogyakarta setelah mendengar eyangnya sekarat. Sejak kecil, Eyang Putri sering kali mendongengi Raras, namun 'Puspa Karsa' yang paling berkesan. Di detik-detik napas terakhir Eyang Putri berhembus, Eyang Putri membantah pikiran Raras selama ini bahwa 'Puspa Karsa' merupakan sebuah dongeng. Puspa Karsa melainkan sesuatu nyata tertulis dalam sebuah lontar kuno yang harus dapat ditemukan Raras dengan terlebih dahulu mencari sosok yang mampu membuat 'Puspa Karsa' menampakkan diri.

Beberapa puluh tahun setelah kematian Eyang Putri, obsesi Raras berhasil mempertemukan Raras dengan Jati Wesi, pemuda yang dikenal sebagai 'Hidung Tikus' di tempat tinggalnya. Sesuai dengan julukannya, Jati memiliki kemampuan hiperosmia atau kemampuan mencium spektakuler yang tidak bisa ditangkap oleh akal. Raras bertemu dengan Jati setelah Jati terpergok oleh keluarga Prayagung telah menjiplak parfum Kemara buatan keluarganya. Hal ini membuat Jati dihukum menjadi karyawan Prayagung seumur hidup. Selama Jati menikmati vonis, Jati bertemu dengan Suma, anak Raras yang memiliki kemampuan sama seperti Jati. Di sinilah pertualangan mencari 'Puspa Karsa' dimulai. Suma dan Jati memulai ekspedisinya mencari 'Puspa Karsa'.

Banyak bagian yang membuat novel ini wajib sekali untuk dibaca. Hubungan romansa antara Suma dan Jati sangat menarik diikuti. Pada awalnya Suma sangat membenci dan tidak peduli dengan Jati, lambat laun Suma begitu dekat dengan Jati yang membuat kesal satu keluarganya. Novel ini juga menghadirkan tokoh-tokoh mitos kejawaan yang muncul 'menghantui' duo hiperosmia dalam ekspedisi mistisnya.

Kisah magis dan kuno dicampur dengan sedikit bumbu romansa membuat novel ini sangat menarik. Dee menggunakan gaya bahasa santai namun kadang puitis. Kosa katanya begitu kaya terutama seputar dunia legenda Jawa dan wangi-wangian. Dee juga berusaha menggambarkan kebiasaan penduduk Yogyakarta yang sopan dan sangat menghormati sesepuh. Percakapan bahasa Inggris tetap digunakan dalam menyesuaikan suasana modern di novel ini.

Alur yang digunakan Dee adalah maju-mundur, namun dengan menggunakan alur kata yang tertata membuat pembaca akan tetap dapat mengikuti jalan cerita seperti layaknya air mengalir. Karakter yang diperkenalkan banyak, bahkan ada beberapa karakter yang hanya muncul sesaat, namun tidak membuat pusing karena penokohan diperkenalkan secara bertahap. Sampul novel ini juga bagus dengan memperlihatkan sisi kuno dari latar, namun tetap berkesan sangat artistik.

Walaupun demikian, *Aroma Karsa* memiliki beberapa kelemahan. Beberapa istilah Jawa yang muncul mungkin akan membuat pembaca yang tidak akrab dengan nuansa Jawa kebingungan, namun kosa kata Jawa tersebut tidaklah terlalu mendominasi. Ada juga beberapa istilah seputar dunia parfum yang mungkin membuat pembaca terpaksa *browsing* untuk mengetahui maksud istilah tersebut. Selain itu, di awal novel terlalu banyak menceritakan kehidupan umum tokoh utama. Hal ini membuat tujuan utama novel yaitu perburuan *Aroma Karsa* ini baru memadat di akhir sehingga terkesan sedikit terburu-buru.

Aroma Karsa akan lebih sempurna apabila dilengkapi ilustrasi terutama pada bagian pertualangan ekspedisi Suma dan Jati. Ilustrasi akan membantu pembaca membayangkan beberapa tokoh legenda dan benda kuno yang tidak semua orang tahu persis rupanya sehingga menambah suasana misteri dan fantasi yang lebih baik lagi.

Novel *Aroma Karsa* merupakan buku yang sangat layak untuk dibaca terutama untuk kalangan remaja dan dewasa yang ingin mencoba menikmati bacaan dunia fantasi kejawa-jawaan. Membaca buku ini seakan membuat kita masuk ke dalam dunia mistik Jawa zaman dulu namun dengan sentuhan modern yang apik sehingga pembaca tidak akan mudah mengantuk.

Who Rules the World?: Pemahaman tentang Dunia

Oleh: Marcellinus Aldyawan Kurnianto/ Hayuningtyas Jati Hutami

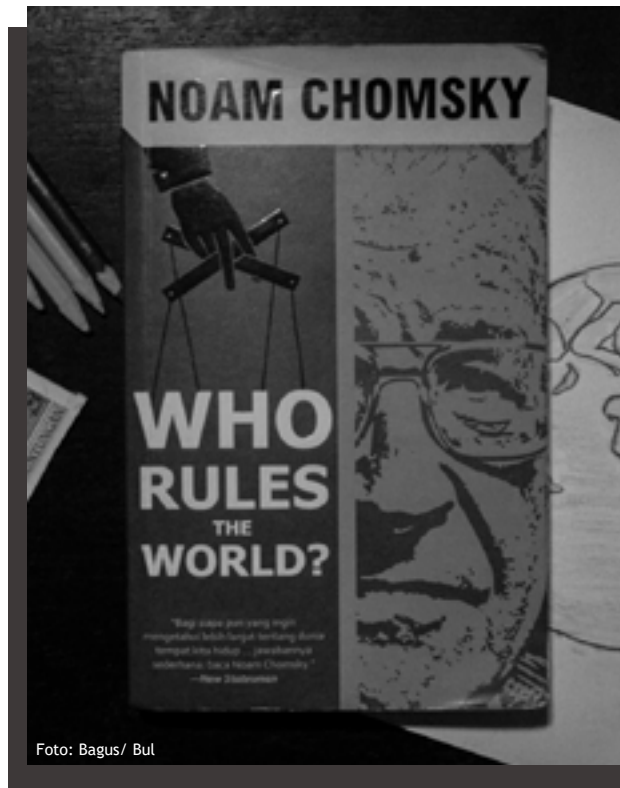



Foto: Bagus/ Bul

Judul	: *Who Rules the World?*
Penulis	: Noam Chomsky
Penerjemah	: Eka Saputra
Penerbit	: Bentang (PT Bentang Pustaka)
Bulan Terbit	: Januari 2017
Jumlah Halaman	: xiv + 398 halaman
ISBN	: 978-602-291-287-3

Ketika melihat dunia dengan segala peristiwa di dalamnya, setiap orang memiliki pemaknaannya masing-masing. Pemaknaan tersebut berupa nalar pribadi melalui hasil pemikirannya, yang mencoba menggabungkan berbagai aspek di sekeliling peristiwa, ataupun hasil investigasi terstruktur dan mendalam. Pemaknaan tersebut pun bisa saja diperdebatkan oleh berbagai pihak.

Pandangan tentang berbagai peristiwa dunia pun juga coba dibahas oleh Avram Noam Chomsky, seorang tokoh linguistik, dalam bukunya berjudul *Who Rules the World?*. Buku berjenis nonfiksi ini merupakan bentuk investigasi Chomsky tentang berbagai dinamika di dunia ini dibentuk sedemikian rupa oleh kekuatan-kekuatan yang ada dibaliknya. Selain itu, bentuk tindak lanjut yang mungkin terjadi berdasarkan peristiwa sebelumnya juga menjadi bahasan lain dalam buku tersebut. Tema yang dibahas lebih banyak memuat tentang kebijakan politik serta permasalahan pertahanan dan keamanan (hankam).

Peristiwa-peristiwa yang dibahas di dalam buku tersebut dikerucutkan oleh Chomsky dengan Amerika Serikat sebagai peran dominan. Hal tersebut dibuktikan dengan bab-bab yang membahas tentang kebijakan Amerika yang memiliki potensi untuk mengubah tatanan dunia. Salah satu bab yang dimaksud berjudul *Langkah Bersejarah Obama*. Dalam bab tersebut, pembahasan tentang hubungan diplomatik Amerika Serikat dan Kuba yang dipulihkan pada rezim Obama menjadi peristiwa yang diangkat karena memecahkan kebekuan hubungan yang telah berlangsung selama 50 tahun.

Gaya pembahasan Chomsky yang mendobrak mulai ditunjukkan dengan penentuan gambaran sampul buku tersebut. Dengan latar belakang berwarna merah, buku tersebut menggambarkan keberanian dan nyali besar untuk mengangkat apa yang berada di balik peristiwa-peristiwa terkini di dunia. Selain itu, penggambaran tangan memainkan boneka tali atau *marionette* juga menjadi ilustrasi yang pas tentang pihak mana yang menjadi dalang dari berbagai peristiwa. Penampakan wajah dari sang penulis, Chomsky, dengan ekspresi datar juga semakin menguatkan kesan keseriusan dalam buku tersebut.

Namun, catatan-catatan penting perlu dikemukakan terkait cara penyampaian investigasi oleh Chomsky. Beberapa kali Chomsky menyebutkan tokoh yang terlibat dalam suatu kasus yang dijadikan sebagai sarana penyampaian pesan. Namun, sedikitnya penjabaran tentang tokoh yang disebutkan membuat pembaca pemula, yang tidak memiliki cukup pemahaman tentang kasus tersebut, tidak memiliki pijakan yang kuat untuk terus menelusuri apa yang ingin disampaikan. Salah satu contohnya dapat ditemukan di bagian awal dari bab berjudul *Memo Penyiksaan dan Amnesia Sejarah*. Dick Cheney dan Donald Rumsfeld disebutkan, mengutip dari laporan Komite Angkatan Bersenjata Senat Amerika Serikat, mengalami keputusasaan untuk menemukan kaitan antara Irak dan Al-Qaeda. Penyebutan Cheney dan Rumsfeld tanpa menjelaskan posisi mereka dalam kasus tersebut menjadi hambatan untuk memahami pesan terkandung. Hambatan tersebut bisa jadi ditambah dengan pemilihan kata dalam buku tersebut yang terlampau akademis. Selain itu, penggunaan tanda petik (") yang terlalu sering, baik dalam kalimat langsung atau pemaknaan secara implisit, bisa membuat pembaca kelelahan dalam mengikuti alur pembahasan.

Apabila ditarik kembali pada bagaimana setiap orang memahami suatu kasus di dunia, buku *Who Rules the World?* dapat memandu pembaca untuk menemukan pandangan baru, khususnya bagi kaum muda dan intelektual yang ingin mempelajari tentang kebijakan suatu negara. Namun, pembaca juga diharapkan dapat menemukan kembali pemahaman dari dirinya sendiri karena, seperti yang dikemukakan di bagian pendahuluan buku, tidak ada jawaban mutlak yang dapat menjawab pertanyaan pada judul buku tersebut.

Foto: Dok. Pribadi

GenPI, Pionir Destinasi Digital

Oleh: Lestari Kusuma, Nira Rahmadewi/ Akyunia Labiba

Kementerian Pariwisata mengangkat *Digital Destination and Nomadic Tourism* sebagai tema baru di tahun 2018 ini. Salah satu upaya yang sudah dilakukan adalah dengan adanya Generasi Pesona Indonesia atau GenPI. Yogyakarta sebagai salah satu destinasi wisata di Indonesia tentu turut aktif dalam pengembangan GenPI sebagai pelopor destinasi digital.

Dunia saat ini tengah memasuki era digital, di mana berbagai jenis teknologi digital sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pasalnya, dalam kurun waktu singkat, internet sudah menjelma menjadi kebutuhan "primer" bagi manusia. Media sosial pun kini menjadi wadah bagi masyarakat untuk saling berkomunikasi, *sharing*, dan melakukan berbagai interaksi sosial lainnya yang berbasis daring. Lalu bagaimana dengan Indonesia? Menurut penelitian yang dilakukan oleh *We Are Social* dan *Hootsuite*, sekitar 130 juta warga Indonesia tercatat sebagai pengguna aktif media sosial. Kementerian Pariwisata (Kemenpar) RI memanfaatkan kesempatan ini dengan membuat program promosi wisata *go-digital* dengan melahirkan Generasi Pesona Indonesia (GenPI) sebagai langkah untuk mempromosikan wisata Indonesia secara daring.

Mengenal GenPI

Generasi Pesona Indonesia atau GenPI merupakan komunitas yang dibentuk oleh Kemenpar RI. Komunitas ini berisi sekumpulan orang-orang berjiwa muda yang aktif bergerak di media sosial dan mau berpartisipasi melakukan kegiatan promosi pariwisata Indonesia melalui media sosial seperti *blog, Facebook, Twitter, Instagram*, dan *Youtube*. Komunitas pariwisata yang berskala nasional ini sudah tersebar di 17 provinsi yang melibatkan *blogger*, *vlogger*, fotografer, wisatawan, jurnalis, wartawan, dan *influencer* dari seluruh Indonesia. Tak jarang, destinasi wisata yang dipromosikan oleh GenPI ini sukses menjadi topik populer di media sosial, seperti *Twitter*. Selain di media *online*, jiwa-jiwa muda yang tergabung dalam GenPI juga berkawan di dunia nyata. Di beberapa kesempatan, mereka bertemu untuk *hunting* keindahan pariwisata Indonesia ataupun mengadakan kegiatan bersama.

Sistem perekrutan

GenPI memiliki keanggotaan yang bersifat *voluntary* atau sukarela, setiap orang dapat ikut dalam komunitas ini. Perekrutan bersifat umum dan terbuka bagi siapa saja yang mau turut serta dalam memajukan pariwisata di daerahnya. Hingga kini lebih dari 2000 sukarelawan yang sudah bergabung. Sementara pada GenPI Jogja yang sudah berdiri sejak 24 Mei 2017 ini sudah memiliki anggota sebanyak 400 orang. Kemenpar RI menargetkan bulan Juli nanti anggota GenPI akan semakin meluas hingga ke-34 provinsi di Indonesia.

Destinasi digital

Destinasi digital merupakan upaya dari Kementerian Pariwisata untuk terus meningkatkan kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) dan menyesuaikan kondisi pasar, terlebih saat ini mayoritas wisman melakukan *search and share* menggunakan media digital. Menanggapi komitmen Kemenpar RI untuk mengembangkan destinasi digital dengan target 100 pasar digital di 34 provinsi, GenPI Yogyakarta merealisasikannya dengan delapan destinasi wisata baru yang tahun ini akan dikembangkan. "Saat ini, kami sudah punya delapan destinasi digital baru. Kami melakukan koordinasi dengan berbagai pihak untuk mewujudkannya, baik pemerintah desa, Karang Taruna, Pokdarwis, dinas pariwisata kabupaten dan juga provinsi," ujar Nunung Elisabet atau yang akrab disapa Elzha, selaku koordinator GenPI Jogja. Delapan destinasi wisata baru tersebut meliputi, Pasar Banyunibo, Pasar Taman Bumi, Pasar Telaga Jonge, Pasar Kerajinan Pampang, Pasar Kriya Bambu Muntuk, Pasar Laguna Depok, Pasar Nglinggo, dan Pasar Gunung Api Purba dengan komoditas olahan coklat.

Elzha menambahkan, destinasi digital tidak selalu ada di lokasi wisata, yang penting yaitu memiliki unsur 3A (Amenitas, Aksesibilitas, dan Atraksi) sehingga mampu menarik wisatawan untuk datang. GenPI Jogja tidak hanya membidik tempat wisata yang sudah diberdayakan, tetapi juga di lingkup desa wisata dengan tujuan untuk mendukung pariwisata di sekelilingnya. Contoh lokasi wisata yang telah berhasil dikembangkan oleh GenPI Jogja adalah Pasar Kaki Langit Mangunan, yang kini sekaligus menjadi proyek percontohan destinasi digital GenPI Jogja."Harapan ke depan, yang pasti, merealisasikan delapan destinasi tersebut serta jumlah kunjungan wisatawan semakin meningkat dan merata di seluruh wilayah," pungkas Elzha.

Foto: Info Jogja

Nostalgia dengan Pasar Kangen

Oleh: Deva Tri W, Septiana Hidayatus/ Fatimatuz Zahra

Pasar Kangen, mendengar namanya saja kita seakan hendak dibawa untuk mengenang pengalaman pada masa silam. Nuansa *djadoel* atau tempo dulu pada pasar ini tidak hanya ditampilkan melalui barang dagangan, tetapi juga lekat pada latar tempat, pencahayaan, hingga penampilan para pedagangnya.

Pasar Kangen tidak jauh berbeda dengan pasar-pasar yang lain di mana ada penjual yang menawarkan dagangan dan juga ada pembeli, hanya saja yang ditawarkan di sini adalah berbagai dagangan yang berkaitan dengan tahun 1990-an. Pasar Kangen yang berlokasi di Taman Budaya Yogyakarta ini sudah berlangsung sejak sepuluh tahun yang lalu (sekitar tahun 2008) dan biasanya pasar ini digelar kurang lebih satu pekan.

Ajakan bernostalgia

Pasar Kangen menyuguhkan berbagai kuliner tradisional yang khas, seperti es *gosrok, sego tiwul*, klepon, *cenil, jenang grendhol*, limun, hingga gulali. Kuliner yang disuguhkan pun tidak hanya kuliner yang dibuat secara tradisional, ada juga makanan dan minuman khas zaman dahulu dengan kemasan yang lebih modern, contohnya adalah limun. Limun merupakan minuman manis dengan rasa buah-buahan. Ada beragam rasa yang ditawarkan, seperti frambos, *orange*, lemon, kopi *mocca*, dan nanas.

"Yang menarik dari Pasar Kangen menurut aku itu semuanya. Aku bener-bener *impressed pas* pergi ke sana, berasa nostalgia. Bahkan aku *nyobain* makanan yang sebenernya *udah* ada dari zaman dulu tapi baru kesempatan *nyobain pas* itu, semacam es kepal *gitu* tapi warna-warni dan gagangnya *tuh* unik, pake batang padi atau apa itu," ungkap Cece, salah satu pengunjung yang membeli es *gosrok*. Es *gosrok* merupakan jenis minuman yang dibuat dengan cara menghancurkan es balok dengan cara serut, atau yang biasa disebut orang Jawa dengan *gosrok*, kemudiaan dipadatkan dengan cetakan dan dituangi sirup atau gula yang telah dicairkan.

Memadukan unsur seni

Tak hanya menyuguhkan kuliner tradisional khas dan lokasi pasar yang didesain layaknya pasar zaman dahulu, suasana nostalgia ini juga diiringi dengan diiringi pentas-pentas seni tradisional. Kesan ini ditambahkan supaya pengunjung dapat merasakan seolah-olah tengah berbelanja di pasar zaman dahulu sekaligus dapat melepaskan kerinduannya terhadap produk-produk yang mulai sulit ditemui saat ini.

Selain kuliner, di sini juga ditawarkan beragam barang lawas seperti kaset pita, piringan hitam beserta pemutarnya, aksesoris, foto, hingga uang kertas, dan koin zaman dulu bisa dengan mudah ditemui di pasar ini. Bahkan, ada juga yang menjual berbagai bungkus bekas makanan maupun rokok yang berupa kaleng ataupun kardus.

"Bikin aku seneng *banget* soalnya bisa *nemuin* dan beli barang yang langka dengan harga murah dan bener-bener *affordable*. Di sana aku dapet *photocard F4 full team*, 5 ribu *kalo ngga* salah. Dan ada *patch* Blink 182 *gede banget* cuma 5 ribu. Kerenlah pokoknya," ungkap Cece. Dengan adanya pasar ini pengunjung dapat berbelanja produk-produk langka sekaligus bernostalgia dengan suasana pasar tradisional di masa lalu.

"Harapan ke depannya untuk pasar kangen, semoga bisa *diselenggarain* secara berkelanjutan supaya bisa selalu bikin bernostalgia sekaligus *ngenalin* ke orang-orang *gimana* dan apa yang ada di era-era jaman dulu, juga semoga sukses terus," ungkap salah seorang pengunjung Pasar Kangen.

Berdasarkan informasi dari laman resmi milik Taman Budaya Yogyakarta, Pasar Kangen tahun 2018 akan digelar pada tanggal 7-16 Juli 2018.

Foto : Dok. Pribadi

The Imitation Game: Kisah Si Jenius Kikuk Pahlawan Perang

Oleh: Rafie Mohammad / Larasati PN

RATING FILM
IMDb : 8.0
Rotten Tomatoes : 90%

Identitas film:
Judul : The Imitation Game
Tahun : 2014
Durasi : 114 menit
Genre : Drama, Biografi, Sejarah, *Thriller*
Sutradara : Morten Tyldum
Skenario : Graham Moore
Pemeran : Benedict Cumberbatch, Keira Knightley, Matthew Goode, Mark Strong, Charles Dance, Allen Leech, Matthew Beard, Rory Kinnear
Studio : Black Bear Pictures dan Bristol Automotive

Tahukah Anda, bahwa berbagai bentuk komputer yang kita gunakan sehari-hari terinspirasi dari alat pemecah sandi yang digunakan pemerintah Inggris pada masa Perang Dunia II? Kisah mengenai pembuatan alat yang disebut mesin turing ini telah ditulis oleh Andrew Hodges ke dalam bukunya yang berjudul *Alan Turing: The Enigma*, yang kemudian menginspirasi seorang sutradara asal Norwegia, Morten Tyldum untuk mengangkat kisah dalam buku tersebut ke dalam filmnya yang berjudul *The Imitation Game* ini.

Film ini dilatari oleh masa Perang Dunia II, tepatnya saat perang antara Inggris dan sekutunya melawan aliansi Jerman yang sedang panas-panasnya. Tidak ada tanda-tanda perang akan selesai, sementara korban jiwa terus berjatuhan. Salah satu penyebab Jerman sulit dikalahkan adalah penggunaan kode sandi Enigma sebagai metode komunikasinya. Kode ini begitu rumit dengan 159 *quintillion* (159 diikuti 18 angka nol) kemungkinan kode, sehingga pihak intelijen sekutu kesulitan membaca strategi perang Jerman. Oleh sebab itu, pihak intelijen Inggris berinisiatif membentuk tim kriptografi (ilmu sandi) untuk memecahkan Enigma. Tim ini beranggotakan beberapa orang jenius, salah satunya adalah Alan Turing (diperankan oleh Benedict Cumberbatch).

Namun ternyata, kejeniusan saja tidak cukup. Sifat individual Alan Turing membuatnya sulit bekerja sama dengan rekan-rekannya. Masalah ini bertambah pelik karena perbedaan pandangan Turing dengan komandannya, Alastair Denniston (Charles Dance). Pada akhirnya, keadaan membaik seiring hadirnya Joan Clarke (Keira Knightley) ke dalam tim. Bersama Joan dan kawan-kawan, Turing akhirnya bekerja keras demi merampungkan mesin yang akan menghentikan perang itu.

Pada dasarnya, film ini terdiri atas tiga latar waktu yang tersaji secara maju-mundur, yaitu masa sekolah Turing, masa pembuatan mesin Turing, dan masa pascaperang. Sekilas, jalan cerita film ini tampak rumit dan berat. Namun, Graham Moore berhasil menyusun alur film ini sedemikian rupa sehingga dapat dipahami dengan cukup mudah, tetapi juga tidak terlalu ringan. Plot yang ada cukup solid dan tidak menggantung, setiap latar waktu memiliki porsi dan perannya masing-masing dengan korelasi antarperistiwa yang logis. Bumbu-bumbu humor dan romansa yang dimasukkan pun memiliki porsi yang pas. Aplikasi sinematografi yang ciamik dan pemunculan *footage* asli dari Perang Dunia II juga mampu membuat penonton benar-benar merasakan atmosfer dari masa hidup Turing.

Apiknya, penggarapan film ini didukung oleh kualitas akting para pemerannya. Benedict Cumberbatch berhasil menampilkan persona Turing sang tokoh utama yang kikuk, arogan, dan antisosial namun jenius. Kelihaiannya berakting mampu memainkan emosi penonton. Pemeran lainnya seperti Keira Knightley, Charles Dance, dan lainnya pun memainkan perannya dengan baik sehingga mampu tampil menonjol dan ikut menunjang sang sutradara dalam membangun tensi film. Kombinasi ini mampu membuat penonton betah mengikuti film sampai akhir, meski bobot ceritanya tidak bisa dibilang ringan.

Dengan segala kelebihan yang ditampilkan, bisa dibilang film ini sangat layak ditonton. Hal ini dibuktikan dengan gelar Piala Oscar untuk kategori *Best Writing, Adapted Screenplay* dan berbagai nominasi Oscar serta Golden Globes lainnya. Meski begitu, film ini hanya ditujukan bagi penonton dewasa karena tema dan adegannya cukup *mature*.

"Sometimes it is the people no one imagines anything of who do the things that no one can imagine."
- Alan Turing